

heathenry tribal

RECONSTRUINDO A VISÃO DE MUNDO E OS ANTIGOS COSTUMES DO NORTE

Daniel Seaxdēor Falcão

Heathenry Tribal:

Reconstruindo a visão de mundo e os antigos costumes do norte

Daniel Seaxdēor Falcão

Caso queira uma versão impressa desta obra visite:

bit.ly/htribal

Sumário

CARACTERES ESPECIAIS

Æ, æ: ash, tem som similar ao de ***é.***

Ð, ð: eth, tem o som de "th" como no inglês ***th****ere.*

Ġ, ġ: tem o som similar ao de "i" em ***i****ate.*

Ǫ, ǫ: indica um "o" de rápida pronúncia, com som similar ao "a", quase como em *p**o**rta.*

Ø, ø: tem o som de "eu" no francês *bl**eu.***

Þ, þ: thorn, tem o som de "th" como no inglês ***th****ink.*

¯: macron, usado sobre vogais, indica que a pronúncia é longa (mais demorada que o normal).

Esta obra jamais existiria sem todas as reflexões que *We are our deeds* de Eric Wōdening me proporcionou. De certa forma, esta obra é só uma apresentação daquela.

Dedico-a ao meu *cyn*, seja ele ancestral, vivo, ou o futuro *heathen* que lanço para os meus descendentes.

Sobre esta obra

O objetivo dessa obra é informar aos interessados sobre a criação de comunidades heathens autônomas, guiadas pelo princípio do tribalismo.

Assumimos que o heathenismo ou heathenry tribal é uma corrente específica do paganismo germânico, e não igual a todo e qualquer outro (como ásatrú ou odinismo), baseada na reconstrução da religiosidade, cultura, organização social e principalmente a visão de mundo germânicas. Sendo assim, o heathenismo tribal difere das correntes individualistas do paganismo (nórdico) por seu enfoque na ortopraxia (ação) e não na ortodoxia (crença), além da função central da consciência extra-individual, da personalidade interrelacional (tribal) baseada na relação de *friðr* do *heathen* tribal com sua comunidade ou *innangarðr.*

O tribalismo, por sua vez, se baseia também no critério de "ortopraxia" e compreensão e aplicação da visão de mundo ("*Weltanschauung*") germânica pré-conversão como ponto de definição do heathenismo. Para nós, o heathenismo tribal não está aberto para todos, mas para quem o entenda e queira realmente reconstruir e se reinserir nessa visão de mundo. Isso significa que nosso critério não é baseado em raça, cor, orientação

sexual ou gênero. Uma pessoa de ascendência africana ou judia pode compreender a cultura *heathen* tribal melhor do que um branco europeu. Não é a raça ou outro fator senão a compreensão intelectual e hábitos práticos e costumes que definem a essência de uma pessoa que se denomina *heathen* tribal. Todavia, como tribalistas, rejeitamos influências políticas de direita ou esquerda ou qualquer espectro da política moderna quando estes quiserem se apropriar do *heathenry* para suas propagandas.

Apesar de não apoiarmos o preconceito e discriminação, não achamos correto macular o heathenismo como mero campo de militância política.

Consideramos também que cultura é hábito e relação social e não sangue.

Dito isto, não consideramos que o heathenismo tribal seja para muitas pessoas, pois requer uma imersão profunda na visão de mundo pré-cristã. Mas aqueles que quiserem e se esforçarem para compreendê-lo encontrarão aqui um lugar para se informar sobre o assunto em língua portuguesa, dado que a maioria do material se encontra em inglês.

Por fim, acreditamos que cada grupo possui autonomia para praticar tanto o heathenismo quanto as outras

vertentes do paganismo como *ásatrú,* odinismo, theodismo, *forn sed,* etc. Mas que há um conjunto de práticas e ideias comuns que nos definem como *heathens* tribais e não como qualquer outro tipo de pagãos germânicos ou nórdicos, ou mesmo pagãos em geral. E é isso em comum que buscaremos explicitar aqui.

O que é Forn Siðr?

por Clarissa Roldi

Não é incomum ver a palavra "paganismo" relacionada ao termo "religião" ou "fé". No entanto, existe mais no paganismo do que a simples crença em deuses da era pré cristã.

É válido lembrar que antes da chegada do cristianismo os antigos não viam uma separação entre cultura/espiritualidade; Bill Linzie usa os termos "*modular religion*" e "*ethnic religion*" para diferenciar a forma como cristãos e *heathens* enxergam a religiosidade, respectivamente.

Uma "*modular religion*" (religião modular) pode ser incorporada independente de barreiras culturais, ao passo que uma "*ethnic religion*" (religião tribal) tem sua cosmovisão interferindo diretamente nas práticas religiosas (Linzie, 2007).

Em outras palavras, para entendermos como funciona o paganismo tribal é necessário um entendimento da visão de mundo no qual suas práticas religiosas estão inseridas. A própria ideia de separação entre "religiosidade" e vivência é uma prática que já não mais se refere à cosmovisão *heathen* (Rood, 2011).

O termo “religião”, por si só, tem um peso mais cristão do que pagão; paganismo engloba, dentro de seus conceitos, a forma como enxergamos o mundo à nossa volta, como vivemos nossas experiências e convivemos com as pessoas à nossa volta e até como lidar com eventuais problemas. Em suma, podemos dizer que é um “estilo de vida”. Portanto, o melhor termo para nomear as práticas *heathen* seria “costume” em detrimento de “religião” - **Forn Siðr**, ou, o “costume antigo”.

Como exemplos superficiais de como cultura/espiritualidade estão tão interligadas na visão *heathen* que torna-se impossível uma separação, podemos citar o culto aos ancestrais e a convivência com os *vættir*; a conexão com a terra, o animismo. Tais práticas eram tão comuns aos antigos que, mesmo após a cristianização, muitos as mantiveram.

Dicotomias como esta separação entre espiritualidade/cultura e outras como conceitos de bom/ruim, bem/mal, certo/errado chegaram junto com a visão de mundo cristianizada, assim como o termo “religião” surge, a partir do momento em que este se vê desvinculado de práticas culturais.

Conceitualmente falando, religião/cultura estão diretamente interligadas, mesmo tratando-se de uma religião modular. Ao perguntar sobre moral para um ateu que tenha sido criado dentro de uma cultura cristianizada (vide Brasil), é bem provável que suas respostas farão referência à moral cristã, envolvendo dualidades que estão, provavelmente, enraizadas de forma concreta na mente do sujeito. No entanto, neste caso, é possível separar o que se tornou cultural daquilo que faz parte do culto religioso monoteísta.

Tais dicotomias não fazem parte da cosmovisão tribal; existem muito mais "*shades of grey*" do que puro e simples preto no branco.

Um dos maiores desafios para nós, *heathens* brasileiros, é incorporar uma cosmovisão que difere de forma quase que transcendente da qual fomos criados desde o dia em que nascemos. Não somente, como também a aplicação da mesma no nosso dia-a-dia torna-se penoso, visto que somos constantemente bombardeados por situações que exigem de nós a preservação da conduta moral cristã.

É necessário, portanto, um esforço não somente para a compreensão de valores *heathens*, como também para

a aplicação dos mesmos. Sendo assim, dentro do contexto reconstrucionista, torna-se de suma importância o esforço para fortalecer não apenas a prática isolada, mas sim a comunidade como um todo.

Tribalismo

Para o tribalismo o indivíduo não é o foco, mas a comunidade, a tribo. Isso significa que ambos o individualismo e o universalismo são pontos que não nos interessam.

O *heathen* tribal age de acordo com as virtudes de sua tribo, e essas nos tempos antigos eram decididas através das *þings,* as assembleias de homens livres. O coletivo não é assim algo que o reprime e no que o membro da tribo perde a identidade, a tribo fornece a ele proteção, amizade, lealdade, um código de conduta e lei. E ele devolve a lealdade, proteção e amizade para o coletivo, mas não um coletivo abstrato. A tribo é moldada pela vontade de um e de todos. A vontade é gerada pela identificação entre os interesses de cada um com os outros membros.

A tribo reconhece sua autonomia em relação ao meio externo, seu *útangarðr.* Mas dentro do seu convívio interno a verdade e lealdade devem prevalecer. Ninguém pode dar mais de si do que os outros, e isso não é possível numa sociedade globalizada, apenas no seio de uma família, uma tribo, ou qualquer grupo onde o *innangarðr* (círculo que delimita material e socialmente a

comunidade tribal) fique claramente demarcado com seus membros, *þēaw* (costumes, ética, valores) e leis.

Quando um se esforça mais que os demais isso gera oportunistas e aproveitadores. Por isso a lealdade e respeito interno são tão importantes. Sem nenhum laço, os menos proficientes se aproveitam do trabalho de uns, e os tiranos acabam com a liberdade de todos.

Como vemos, o tribalismo não pode ser encaixado em políticas modernas de direita ou esquerda, aos olhos da direita ele é esquerdista, aos da esquerda, ele é de direita. Isso porque o tribalismo busca o equilíbrio entre o que chamamos de indivíduo (na verdade aqui um *divíduo,* um membro da personalidade tribal) e seu meio social, sua tribo. Nem a sociabilidade forçada e nem o individualismo cego interessam para a tribo. A sociabilidade forçada a dissolve na massa da sociedade capitalista ou clama por uma utopia universalista, ambos descaracterizadores da tribo. O individualismo destrói o espírito e relacionamentos da tribo e sua conexão com os espíritos familiares e os da terra.

O tribalismo busca assim, sem nenhuma fome revolucionária, proporcionar aos que interessem assim se organizar, uma forma de recuperar valores perdidos pela humanidade nos tempos modernos. Seus objetivos são

nobres, mas nem de longe fáceis. Todavia seus frutos podem ser imensamente gratificantes.

Uma abordagem tribalista do Heathenry já é tentada por vários grupos fora do Brasil. É a partir dessas experiências que traremos ideias e fatos que ajudem a propiciar o tribalismo *heathen* em nosso país.

Visão de mundo

Visão de mundo é uma expressão simples, porém extremamente delicada. Seus sinônimos mais comuns são cosmovisão, *worldview* e *Weltanschauung.* Suas implicâncias são profundas: visão de mundo refere-se à própria forma do sujeito entender o mundo à sua volta e existir (palavra que vem do latim "*ex-sistere*", literalmente "colocar-se para fora") na realidade fora do seu eu.

O que realmente difere o Heathenismo tribal da Ásatrú e outras vertentes do paganismo germânico é a preocupação com a visão de mundo.

Muitas pessoas procuram apenas novos deuses, outros querem auxiliares em horas complicadas, muitos querem se sentir não tão perdidos no caos da anomia de nossa sociedade... assim buscam aprofundar-se no seu eu, não percebendo a teia de relações humanas que fazem esse "eu" ser "eu" e não outra coisa.

Mas o Heathenismo tribal aqui se separa visivelmente das outras formas de paganismo. Isso não para dizer que as outras são piores e o Heathenismo tribal é melhor. Apenas somos diferentes nesse ponto e, veja, está tudo bem em sermos diferentes, de verdade.

A visão de mundo é a estrutura mais básica que uma pessoa desenvolve para pensar, a adquirindo das pessoas, da comunidade à sua volta.

É por isso que o Heathenismo tribal foca tanto em largar formas de pensamento, em observar e tentar entender os antigos profundamente.

Mas não devemos confundir a cultura intelectual dos antigos com sua cultura material. Vestimentas recriadas, festivais, alimentos de um determinado período antigo, etc, nada disso, por si só, é capaz de criar a visão de mundo. Ela é interna, e dela temos esparsos mas ainda assim suficientes registros para recriá-la, quando conseguimos ir a limpando da crosta cristã que a envolve e desfigura.

A visão de mundo é aquilo que envolve nossos costumes mais íntimos. Se algo de ruim acontece, é culpa do universo, de uma divindade, dos seus próprios atos, ou do destino? Esse é apenas um exemplo, uma vez que cada povo vai responder essa pergunta de forma diferente.

Outro caso seria o fato de que os antigos povos germânicos, como muitos povos tribais, enxergavam matéria e espírito entrelaçados, não separados, e que mesmo seres que consideramos inanimados ou não-vivos,

como tendo suas personalidades. Para nós hoje pareceria loucura isso, não?

O *Heathen* tribal busca então compreender e recriar nos dias atuais a maneira de pensar e agir dos antigos *heathens* germânicos. Apesar de não ser uma tarefa impossível, não é uma tarefa que será executada com 100% de perfeição, todavia. Mas aproximar-se ao máximo possível e sempre que reconhecer erros, ou influências do pensamento cristão, é o ponto chave.

Alguns dos conceitos divergentes principais em relação à nossa visão contemporânea e ocidental no Brasil são *wyrd* e *ørlǫg*, *þēaw*, aceitação da realidade, culto aos ancestrais, culto aos heróis, culto aos *vættir* e *landvættir,* reciprocidade e troca de presentes (*do ut des*)*,* honra (tribal), sorte (tribal), reputação, *mæġen, innangarðr e útangarðr,* personalidade dividual, sacralidade de juramentos e palavras, sacralidade dos laços de parentesco, tempo cíclico e *friðr.* Diferentes praticantes ou grupos tribais podem dar maior importância a um determinado conceito, e outros podem ainda adicionar mais conceitos, mas a maioria desses é amplamente reconhecido pela maioria dos heathens com uma perspectiva tribal ao redor do mundo.

É por isso que o aspecto social é tão importante. Uma visão de mundo só é útil quando é compartilhada. E visão de mundo, lei tribal, e a própria tribo são uma só.

Aceitação da realidade

A forma de religião que a sociedade contemporânea mais está acostumada é a das religiões modulares, nas quais a instituição religiosa possui sua própria estrutura, e conjunto de valores, os quais podem ser transportados através do tempo e espaço de forma mais ou menos intacta, indiferente da paisagem, clima, cultura, idioma e estrutura social local. Esse tipo de religião Bil Linzie chama de *religião modular.* Mas o Heathenry tribal é uma religião de um tipo um tanto diverso, colocando grande importância no elemento local, cultura, idioma, estrutura social e tudo que para as religiões modulares pode ser ignorado: assim, o Heathenry tribal é uma religião étnica, mas étnico no sentido de tribal, popular, e não racial.

Por ser uma religião tão ligada à comunidade humana, seus costumes, maneira de pensar, idioma, cultura e história, o Heathenry tribal dificilmente consegue separar aquilo que é secular daquilo que é religioso, e aquilo que é religioso no Heathenry tribal assume um significado bastante diferente daquilo que nos foi legado pelo cristianismo, assumindo menos conotações de fé incontestável em dogmas abstratos, e aproximando-se mais da reinserção do homem na ordem na-

tural das coisas, na observação da natureza e cumprimento de suas obrigações enquanto ser pertencente e dependente dessa ordem.

Enquanto religiões reveladas buscam ardentemente amedrontar e converter pessoas ameaçando-as com suposições para após a morte, o Heathenry tribal está mais preocupado com o desenvolvimento da comunidade humana e preservação e respeito à memória dos ancestrais, o cuidado com a terra à sua volta que abriga os *landvættir,* a preservação e proteção das pessoas que compartilham com cada *heathen* o *innangarðr,* todos os fatores os quais influenciam a vida cotidiana do *heathen* tribal, que é o verdadeiro escopo de sua prática: alcançar o estado de *friðr,* abundância, bem-estar e harmonia social do *innangarðr.*

Assim enquanto religiões que rejeitam a realidade oferecem várias alternativas e consolos para depois da vida e do dia-a-dia, o Heathenry tribal, em oposição a isso, é muito mais preocupado com a vida material e o "estar aqui". Os próprios ancestrais eram vistos ligados à existência cotidiana, beneficiando a vida de sua comunidade humana e se beneficiando disso, pela outra via.

Os destinos além-vida parecem um tanto confusos e complexos, se olharmos as fontes antigas, e a grande

razão disso é justamente essa ênfase que a morte tinha, não em si mesma, mas na capacidade de se unir e ser incorporada na vida material dos *heathens* tribais antigos. Para o Heathenry tribal é mais importante se viver com honra, respeitando e protegendo seu *innangarðr* do que buscar uma salvação individual depois da vida, pois a ideia essencial dos costumes antigos é melhorar e propiciar uma vida mais plena em nosso mundo, principalmente.

Ancestrais

Eles são a carne da sua carne. O sangue do seu sangue. Eles te deram uma cultura, alimentaram os filhos gerações por gerações até chegar em você. Alguns deles estupraram e se mataram entre si. Eles têm muitas origens, têm muitas histórias e muitas cores. Eles são parte da sua sua alma *heathen*.

Os antigos saxões continentais viam o Irminsul como um pilar sagrado no qual cultuavam os seus ancestrais, e lhes deixavam ricas ofertas. O Irminsul concentrava o poder acumulado das gerações dos saxões, e sua destruição ao mesmo tempo era uma afronta e um desastre para a tribo.

Os antigos *heathens* tinham um respeito enorme pelas gerações anteriores. Eles sabiam que eram apenas elos,

fios na teia da *wyrd* de suas famílias. Os antigos *heathens* olhavam para seus ancestrais com reverência, e os presenteavam através das gerações. Ancestrais corretamente honrados protegiam sua família (*cyn* ou *ætt*) ou *innangarðr.* Mas ancestrais deixados de lado podiam simplesmente agir de forma prejudicial, ou até se tornarem *draugar,* literalmente "aqueles que caminham após mortos", algo entre o que entendemos por fantasmas e mortos-vivos, isto é, espíritos vagantes e corpos animados.

Ancestrais femininas tinham claramente uma posição de destaque, em todo o mundo tribal dos antigos *heathens* germânicos. Principalmente no continente, nos territórios da antiga Gália e Germânia na Europa continental foram encontradas diversas imagens em pedra retratando em geral três mulheres, as *Matronæ* e seus nomes era raramente repetidos, o que atesta não se tratar de um tipo de culto amplo, mas regionalizado, muito provavelmente familiar. Um tipo similar de entidades femininas era cultuado, mas não eram sempre as mesmas figuras, como vemos em cultos de deuses maiores. Mais ao norte, na Escandinávia, as *dísir* ou ancestrais femininas foram retratadas nas sagas tecendo a *ørlǫg* de cada novo bebê da família, em especial quando este ganhava um nome. Na Islândia, as *landdísasteinar* são ainda hoje as pedras onde as *landdísir* ou *dísir* da terra vivem.

Mas as ancestrais femininas fazem também parte da "*alma*" de cada *heathen*. As *ættarfylgjur* enquanto matriarcas acompanhavam em número variado cada ser humano, e parte do poder pessoal de cada pessoa era medido em quantas *ættarfylgjur* ele ou ela possuía junto a si.

O *konungr* ou *cyning* era o rei ou chefe militar mais nobre. Era entendido como descendendo de deuses, e não raramente seu local de sepultamento se tornava depósito de ouro e das mais diversas oferendas, caso tivesse trazido a *friðr* e a prosperidade para os *heathens* que estavam sob sua liderança enquanto vivo. Heróis e pessoas importantes ou valorosamente exemplares também são de muita importância para *heathens* tribais antigos e contemporâneos.

Os homens nobres de uma família — ou de determinadas famílias — também podiam ser entendidos habitando montes, na forma de *álfar* ou elfos. Os montes aliás eram formados pelo sucessivo enterro de familiares um sobre o outro. Tornavam-se locais sagrados, essenciais para a prosperidade e fertilidade das tribos antigas. Os montes ou túmulos eram frequentemente entendidos como pontos de contato com os mortos, e locais para se chegar com respeito, à procura de sabedoria e conselhos (veja os argumentos de Ellis Davidson e Turville-Petre sobre isso tudo).

Nos dias atuais, *heathens* tribais devotam muita importância em poder visitar os túmulos de seus parentes e ancestrais honrados, manter fotos, imagens, objetos que lhes pertenceram em seus altares, onde podem deixar as oferendas que mais os agradavam enquanto vivos. Muitos registram as genealogias e histórias possíveis de resgatar de suas famílias, e fazem o possível para manter essa memória.

Seus ancestrais importam. Mesmo que você seja adotado ou não conheça seus ancestrais. Os laços de criação podem te trazer para a família adotada, e assim poder se cultuar tais ancestrais, bem como cultuar os ancestrais de maneira mais impessoal, os tratando coletivamente. O culto aos ancestrais está no centro das práticas do Heathenry tribal, e é em nada menos importante que o culto dos deuses mais conhecidos.

Ciclo de Presentes

Presentear não é um ato entre os mais estranhos para nós. Temos datas específicas do ano em que os presentes ainda são entregues de maneira quase ritual, como dia das mães ou das crianças.

Quando falamos de Heathenry tribal, percebemos que os presentes, apesar de carregarem semelhanças com

nossa sociedade contemporânea, acontecem de uma maneira ligeiramente mais profunda.

Os antigos *cyningas* tribais eram chamados de “doadores de anéis”, e através das histórias e mitos o ato de presentear aparece com frequência suficiente para não ser notado. O herói anglo-saxão Beowulf recebe de Hrothgar prodigiosos presentes pela sua bravura ao vencer o monstro Grendel, e é de se supor que qualquer serviço valoroso era retribuído com muitos presentes.

O ciclo de presentes é uma extensão da hospitalidade tribal dos *heathens* antigos. Ele era um ciclo pois o presente dado sempre exige retorno, reciprocidade. Isso nem de longe é algo negativo. Mesmo o mais filantropo dos humanos atuais exige ao menos gratidão em troca por algo dado, e a noção tribal de presentear implica investir-se materialmente em alguém, enviando *mæġen* ao presenteado. Este, aceitando o presente e o devolvendo, duplica a *mæġen* investida no ato para ambos.

Dando uma olhada na hospitalidade vemos que apesar de os antigos *heathens* devotarem muto valor ao seu *innangarðr* tribal, eles consideravam um ato sagrado receber bem em suas casas pessoas, as alimentarem darem-lhe descanso durante sua estadia fora do lar. Eles entendiam que se quisessem ser bem tratados lá fora,

precisavam tratar bem em suas casas, ao contrário da crescente onda de xenofobia contemporânea.

Segundo Ceisiwr Serith, isso vem dos proto-indo-europeus, a partir de uma ideia tribal conhecida como "princípio de *ghosti*". **Ghosti* era "alguém para com quem se tem obrigação recíproca de hospitalidade", e envolvia o anfitrião (*host*) que recebia a visita, bem como o hóspede (*guest*) que deveria retribuir com histórias, talvez presentes, e pelo menos o respeito. **Ghosti* em si mesmo está na origem de nossas palavras "hospitalidade" e "hóspede".

Presentes eram dados também a ancestrais, *vættir* e divindades, que ao receberem-nos, engajavam-se no ciclo com o *innangarðr* dos humanos, retribuindo de diversas formas, inclusive com *mæġen*. Nessa forma, os presentes encaixam-se numa filosofia resumida na máxima latina *do ut des*, algo como "te dou, e assim me devolve algo em troca".

Um ciclo de presentes funcionando de forma adequada beneficia todas as partes, levando a prosperidade a todos. Longe de ser uma obrigação forçada, o desprendimento do ciclo de presentes tribal propicia aos *heathens* a capacidade de poderem criar laços de amizade, reafirmar ou criar laços de parentesco, e ligar a teia

da *wyrd* entre si, fortalecendo cada uma das pessoas envolvidas no círculo de reciprocidade.

Divindades

Em uma visão tribalista de heathenismo, os deuses são vistos como poderosos e superiores *vættir* (sem tradução precisa, algo entre "espíritos" e "criaturas"), por possuírem muita *mæġen,* mas ainda assim são vistos como *vættir*.

Eles têm seus próprios interesses e anseios. Suas próprias necessidades e vontades. O *Heathenry* tribal não é apenas politeísta, mais que isso, ele é animista. O animismo dos germânicos é a percepção de que tudo que rodeia o homem possui um espírito o habitando, como pedras, plantas, além dos animais, mas até mesmo nascentes, fontes, rios, montanhas, vulcões, eventos naturais, determinadas paisagens e mesmo cidades inteiras. Deuses são as poderosas consciências que habitam o trovão, fúria, fertilidade, etc.

A relação com eles é estabelecida através do conceito de *do ut des* (te dou para que também me dês), dos presentes dados por meio de ofertas e sacrifícios. Dentro da sociedade humana, todavia, os deuses compunham a parte mais interna e sagrada do *innangarðr.* Eles são a

materialização da lei e da ordem, em oposição ao *útangarðr*. Através de ofertas e sacrifícios nas datas corretas, ao se dividir com o *innangarðr* divino aquilo que o humano conseguiu (parte do seu trabalho) a tribo então se inseria na ordem divina e aumentava a sua *mæġen* coletiva.

Todavia, é bom salientar que os deuses ***não*** possuem uma relação paternal ou maternal com os humanos "individuais" na maioria dos casos. E que eles estavam muito mais envolvidos com causas pertinentes a toda a tribo ou povo que a um indivíduo em particular. Existem ainda os *cōfgodas*, os deuses que eram cultuados dentro do âmbito do lar, próprios de uma família. Um *cōfgod* era uma espécie de divindade à qual toda a família se apegava e cultuava coletivamente, tornando-se um protetor da família (*ætt*). Geralmente era uma divindade ligada a aspecto maternal ou protetor, ou ainda associada ao fogo.

Para os problemas mais cotidianos, é interessante pensar em manter o equilíbrio com os *vættir* menores, tanto da terra (*land*) quanto da casa (*hús*). Desenvolver a relação com os ancestrais, os quais são como que "deuses familiares" também ajuda muito na vida cotidiana de um *heathen*.

É importante se perder o vício das religiões abraâmicas de se recorrer a uma divindade superior (ou mais) para tudo. A *wyrd* é inexorável, e submete mesmo a vontade de divindades. É preciso saber encarar a *wyrd* com coragem e determinação. Mas também estar ciente dos outros recursos espirituais presentes no heathenismo, de forma a desprender atitudes da maneira mais efetiva possível. Alguns poderiam chamar a isso de magia, apesar da simplicidade pragmática do ato.

Família

O laço familiar é um laço sagrado, de acordo com a visão de mundo dos antigos *heathens*. No centro da vida dos *heathens* antigos estava o fogo da lareira (*hearth*). O seu fogo protegia os membros da família e os unia. A lareira é o centro da família (*ætt* ou *cyn*), onde os cultos mais básicos aconteciam, e as famílias eram as unidades mais básicas da tribo, ou seja, do *innangarðr*.

A família é um laço que não se rompe. Não existe divórcio da família. O banimento dela é a maior punição que um *heathen* dos tempos antigos poderia sofrer. Cada família é em si mesma uma personalidade, um indivíduo. Cada um de seus membros são apenas partes, manifestações dessa personalidade, ou seja, *divíduos*. Há uma inter-relacionalidade, interconexão entre cada um dos

membros da família, como há entre os membros do corpo em si mesmo. Mas isso não deve servir de justificativas para abusos no âmbito familiar. Quando uma parte de nosso corpo adoece, nós a tratamos.

O *innangarðr* de uma pessoa é o seu verdadeiro templo. E ele não se forma de laços aleatórios, mas de sangue em comum herdado ou de sincero laço de juramento. Ambos mantidos pela lei antiga dos povos *heathens* que diz: "um presente exige um presente". Tal laço é um tanto óbvio, porém está cada vez mais se dissolvendo em nossa sociedade. Cuidar de sua família, não importa a religião deles, é essencial: eles são sua tribo. É com sua família que a sua *mæġen* é compartilhada, é a reputação da sua família que será sua reputação, como parte da personalidade dela.

Dentro da família *heathen* tribal germânica, no passado, um papel tinha grande importância: o líder familiar. Conhecido como *heiwafráuja* entre os godos, *hēmahēto* entre os francos, ele era sempre o homem, em última instância responsável pelo sustento, bem-estar, educação, pela execução dos ritos religiosos para *vættir,* ancestrais e *cōfgodas* ao redor da lareira da família, em suma, o responsável pela restauração e preservação do *þēaw* tribal, mas não era uma espécie de déspota ou autoridade incontestável, social ou religiosamente.

Nos dias atuais o papel do líder familiar, pode ser desenvolvido por pessoas de qualquer dos sexos em uma determinada família, já que ele ou ela é responsável pela reconstrução das tradições *heathens* em sua família. O líder familiar é então aquele que mais se esforça por compreender, resgatar e colocar em prática a visão de mundo dos antigos, e estabelecer o elo entre os antigos *heathens* e sua própria geração e as próximas. Seu papel é uma espécie de guardião, mantenedor, transmissor do conhecimento e práticas antigas que conseguir reconstruir.

Suas *dísir* são as mães ancestrais do seu clã, e são elas que determinam a *ørlǫg* de cada novo membro ao nascer. Seus antepassados vivem em você e nos seus parentes. Mas também, se devidamente honrados, têm força para ajudar a manter a *friðr* de uma família ou *innangarðr* em um mundo tão caótico. Além disso, a família *heathen* é onde lealdade, justiça e verdade devem sempre ser respeitadas e mantidas. Cada um dos membros é interdependente dos outros pois, como grupo, eles são mais fortes. O sangue ou a palavra (juramentos) unem vivos e ancestrais em uma única coisa.

Assim, indiferente dos deuses que cultue, ou de possuir um grupo religioso *heathen*, sempre honre sua família, não importa se ela viva em *Miðgarðr* ou em Hel. O seu círculo familiar é sagrado, enquanto *heathen.*

Esse é um dos costumes ou hábitos mais importantes para a manutenção do *þēaw* de um *heathen.*

Friðr

Friðr geralmente é definida negativamente, como ausência de conflito ou paz. Mas *friðr* é muito mais que algo negativo. *Friðr* é uma forma de harmonia estabelecida entre duas ou mais pessoas através de um laço relacional de reciprocidade, que pode ser obtida através de laços de sangue ou de atos valorosos e juramentos.

Friðr era no tempo dos antigos pagãos razoavelmente intercambiável com *sib* (que originou o termo inglês moderno *sibling*, usado para se referir a irmãos ou irmãs), e servia para denotar pessoas que se engajavam, então, em uma relação familiar, de parentesco, obtendo todos os benefícios e obrigações dessa relação, incluindo aí a paz. Os principais tipos de *friðr* eram então a que era estabelecida entre familiares ou parentes, a *friðr* estabelecida entre uma tribo e seu *chieftain,* mas também a que se estabelecia entre o *innangarðr* humano e o divino.

Quando duas pessoas ou mais engajavam-se em laços de *friðr,* era estabelecida uma sociedade entre elas, para além da ausência de conflito, que era apenas a ca-

mada externamente visível deste conceito. A *friðr* culminava em respeito e abnegação mútua, que em casos extremos, como no assassinato de uma das partes, exigia a vingança da outra parte restante. Ferir uma das pessoas num grupo em que há *friðr* é ferir todos os outros, é sorver a honra daquele grupo, a qual precisa ser paga, através de compensação (*scyld*) ou vingança violenta, comumente envolvendo a morte da parte ofensora.

Nos dias atuais, de forma menos violenta, já que não amparados pelo direito, devemos proteger de fato aqueles que estão em relação de *friðr* conosco, como se estivéssemos protegendo a nós mesmos.

A *friðr* estabelecida entre um membro ou toda uma comunidade e seu líder tribal ou *chieftain* era necessária para que a sorte do primeiro fosse transmitida para os outros, e se estabelecesse um laço de ajuda-mútua do qual ambas as partes eram beneficiadas. Um chefe tribal que conseguisse trazer muita *friðr* para o seu povo era comumente muito louvado tanto em vida como na morte, uma vez que o objetivo da boa liderança era assegurar a *friðr* do grupo tribal que estava sob sua proteção.

O terceiro tipo de *friðr* era aquela firmada entre os homens e os deuses. A palavra *friþġeard* que significa

"asilo, santuário" foi usada para designar áreas sagradas. Um *friþġeard* seria então qualquer área separada, dedicada ao culto dos deuses. Dentro deles armas eram proibidas, e era considerada uma afronta aos próprios poderes sagrados envolvidos causar desavenças entre as pessoas nesses espaços; era necessário, para os *heathens* tribais antigos, que o respeito aos poderosos deuses que ali se conectavam num laço de *friðr* com os humanos fosse mantido de maneira invariável. No poema *Beowulf* vemos que isso era também mantido na presença de reis, quando o *comitatus* estrangeiro deixa todas as suas armas de fora do encontro com o rei Hrothgar.

A *friðr* era assim, como abnegação mútua, um ato que gerava paz e transformava a experiência humana, harmonizando-a e tranquilizando-a, sendo o objetivo último do ciclo de presentes no qual os humanos investiam a si mesmos e a sua *mæġen* uns nos outros. A existência da *friðr* era algo fortemente buscado, e uma das maiores afrontas ou punições a um determinado grupo tribal, seja nos dias de outrora, seja hoje, é negar-se a *friðr* aos que se considera inimigos, não associando-se ou permitindo sua harmonização interna, impedindo assim a paz e plenitude do grupo contra o qual se está em conflito.

Honra Germânica

"Honra" é uma palavra complicada. Nós a entendemos como ela é atualmente entendida, a menos que nos dediquemos – muito – a estudar como a honra foi vivenciada entre os antigos. Se não, a reduzimos apenas a algo como uma espécie de pureza de espírito, coragem, virtude.

Só que honra não é apenas isso. Honra é, acima de tudo, lealdade ao seu *ætt* ou *cyn* (no caso dos antigos, a família). Honra é dedicação ao seu *innangarðr* – o seu círculo familiar ou tribo. Honra significa: se alguém machucou alguém da minha tribo, ela pagará o preço, e por isso no mundo dos antigos *heathens* germânicos tribais honra e vingança estavam tão interligadas. Mas honra também é todo um conjunto de qualidades tribais que melhoram e aumentam a admiração e o respeito a que você faz jus.

Esse respeito é duplamente externo. Primeiro, a honra emana do *ætt,* já que seus atributos são dividuais e não individuais. Isso significa que se você for o maior herói da história, mas vem de um *ætt* conhecido por ser corrupto, parabéns, você só é mais um corrupto. Neste ponto, honra se mistura com a fama tribal: dada de maneira interna e externa, por amigos e por estranhos. A

honra é da tribo, não dos membros tomados separadamente.

Cada membro se torna o espelho da tribo, e a tribo, o espelho de seus indivíduos. Além disso, a honra está ligada à reputação. Isso significa que quem diz se você é honrado não é o seu "eu", mas o outro. A honra é uma virtude que só se dá em oposição perante o outro. Não existe honra auto-atribuída para o mundo dos antigos *heathens.*

Honra, sorte, *mæġen* e fama estão plenamente interligadas. A fama e a honra dão sorte e *mæġen* para o indivíduo e para o seu *ætt,* o fortalecendo. Com honra, sorte e *mæġen* é possível se relacionar em bons termos e boas posições, tanto entre outras comunidades humanas, como com os ancestrais e *vættir,* bem como com divindades. Nenhuma dessas quatro relações possui menos importância que a outra.

A honra significa, assim, acima de tudo, uma espécie de proteção com um brilho que ofusca os olhos dos lobos do *útangarðr* – o meio externo ao *innangarðr,* no qual a lei do *ætt* não é reconhecida. A honra é a própria alma do *ætt,* sua razão de existência. Sem o respeito à honra o *ætt* é apenas um amontoado desorganizado de pessoas que jamais poderá alcançar a *friðr,* isto é, a paz, a plenitude da existência enquanto grupo. E a *friðr* é o

objetivo para o qual o *heathen* tribal e o seu *ætt* se direcionam.

Juramento

Para os *heathens* tribais a palavra é, simplesmente, sagrada. Palavras são ferramentas poderosas, que possuem sua própria vida e podem ser usadas para lançar feitiços, amaldiçoar, abençoar, e fazer juramentos, entre as suas várias funções. Palavras possuem muita *mæġen*.

Um juramento é em sentido geral, dentro do contexto dos antigos *heathens,* o ato de proclamar publicamente perante a comunidade tribal a verdade antes dela ter acontecido. A palavra "juramento" está ligada ao latim *ius,* significando "justiça, direito ou lei", como expressão do comportamento social obrigatório. Mas jurar também implica a presença divina como testemunha dos laços estabelecidos dentro do *innangarðr* humano, uma vez que o juramento é a massa que preenche e une a sociedade humana, e a função do juramento é social, não meramente individual.

Através do juramento, todo *innangarðr* tem sua *wyrd* interligada, e eles são especialmente pronunciados no *sumbl,* uma das cerimônias mais solenes onde

os *heathens* tribais pronunciam juramentos para a comunidade, como meio de ligarem-se a ela, e fazeremna avançar e tornar-se mais forte. No *sumbl* a bebida alcoólica serve como selo do juramento, e é partilhada por todos os membros da tribo ou comunidade.

Em geral, grupos tribais não permitem que todo e qualquer tipo de juramento seja pronunciado, uma vez que juramentos não cumpridos trazem pesados encargos para a sorte tribal do *innangarðr* como um todo. Assim, o *þyle* do grupo é responsável por ouvir os juramentos antes de serem pronunciados, ou os negar após serem feitos, em nome de toda a comunidade.

Um juramento nos dias atuais também é comumente acompanhado de um *scyld,* uma maneira de compensar o que foi pronunciado, caso o juramento não possa ser cumprido, e evitar assim danos à sorte do *innangarðr* tribal como um todo.

Mas os juramentos têm vários propósitos. Para os nórdicos antigos, um *eiðbróðir* ou irmão adquirido por juramento tinha o mesmo status e obrigações que um parente consanguíneo, inclusive o encargo de vingança, caso morto. Isso algo que é visto também entre os anglo-saxões através do *ġefēranāð,* o juramento de companhia, professado originalmente nos contextos de tropas guerreiras.

Juramentos de lealdade também eram comuns, em geral professados para pessoas de status social mais elevado como *jarl* ou *cyning*. Nesse caso, era comum que fisicamente durante o ato do juramento se emulasse a entrega dos seus atos ao recebedor do juramento, colocando-se em posição de respeito, e as mãos dentro das mãos de quem recebe o juramento, este visto como personificação do *innangarðr* tribal.

Foram encontradas também dezenas de espadas datando o período de migrações germânicas pela Europa, as quais carregam um anel pendurado ou preso ao seu cabo, onde acadêmicos como Ellis Davidson acreditam que eram proferidos os juramentos para figuras nobres. Assim, ao lutar, esses chefes tribais levavam o poder dos juramentos em suas lâminas, o que estava ligado, assim, à capacidade que juramentos têm de influenciar a sorte tribal.

Mas juramentos também podiam ser pronunciados para inocentar algum acusado de crime, geralmente exigindo um número de testemunhas que variava de nenhuma a até doze, dependendo da gravidade do crime imputado.

Palavras para juramento tem uma etimologia importante de ser ressaltada, para compreendermos melhor seu valor. O termo *āþ* entre os anglo-saxões — o qual

deu origem ao moderno *oath* –, está ligado em sua origem em idiomas ancestrais reconstruídos com "aquilo que foi", indicando que a materialização do juramento é uma etapa essencial de sua existência. Promessas ou compromissos (*pledges*) eram expressos na sociedade anglo-saxã como *wǣr,* ligado ao termo latino *veritas*, verdade, mas também a *várar* no nórdico antigo, o qual era a forma plural do nome da deusa *Vár,* registrada na *Edda em Prosa*, a qual testemunhava as alianças entre casais, e a raíz germânica em última instância é **wēra-*, referindo-se ao verbo "ser". Um voto (*vow*) vem do latim *vōtum* significando uma solene promessa a uma divindade.

Juramentos forjam assim a sorte, a *wyrd* e a honra de um *innangarðr* tribal. A quebra de juramentos era um dos crimes mais graves que imputava o banimento da comunidade, e ser considerado fora-da-lei num mundo hostil, baseado na força da comunidade, no passado, era algo praticamente mortal. Os juramentos devem ser proclamados com muito respeito e cautela, possuindo severa importância para o Heathenry tribal nos dias atuais.

Innangarðr e útangarðr

Innangarðr e útangarðr em nórdico antigo, *innanġeard* e *utanġeard* para os anglo-saxões, comumente simplificado como *innangard* e *utangard,* algumas vezes traduzidos como intragrupo e extragrupo em português, são talvez os conceitos mais básicos dentro da visão tribal de Heathenry, pois eles delimitam o que é tribo e o que não, e todos os outros conceitos, como personalidade relacional, ciclo de presentes, e assim por diante, emanam deles.

Diferentemente da sociedade aberta, formada por indivíduos, organizados em famílias, todos igualmente submetidos a um mesmo estado, ou de outros grupos religiosos onde todos os praticantes são vistos como irmãos, o Heathenry tribal coloca muita ênfase na cultura vivida coletivamente por um grupo específico.

Assim, a partir de cada família e seu lar (*hearth*), que é a unidade básica da personalidade, e não o "indivíduo", estendendo-se aos parentes consanguíneos ou por juramento e enfim também a outros lares unidos, formando assim a tribo, temos o *innangarðr.*

Dentro do *innangarðr* as pessoas encontram-se sob a mesma lei, o mesmo *þēaw,* estão ligadas pela mesma sorte, e pela mesma teia da *wyrd.* O *innangarðr* é o cerco

que delimita espacial e socialmente o grupo de pessoas em que se pode confiar (por estarem sob as mesmas regras) e as que não. O *útangarðr* é tudo que está fora disso que é seguro, nele, as leis e costumes tribais podem ou não ser reconhecidos, uma vez que ele é um local de caos (no sentido de desconhecido, inesperado, não seguramente amigável).



Toda a área em negro, na imagem corresponde às pessoas e o espaço geográfico fora da tribo, o útangarðr. Toda a área em branco corresponde ao innangarðr, o espaço onde as pessoas da tribo vivem.

Um *garðr* é literalmente "um recinto, lugar fechado, quintal, jardim, corte, habitação, lar, região, terra; *septum, lŏcus septus, hortus, ārea, habĭtācŭlum, domĭcĭlium, régio*", algo que delimita um determinado espaço. Nos tempos antigos podia ser associado diretamente com os limites e cercas das vilas e povoados tribais. O *innangarðr* é assim o "cercamento interno", e o *útangarðr* é a área fora desse cercamento. O *innangarðr* equivale à segurança, enquanto o *útangarðr* à incerteza, e a possibilidade de prejuízo para a comunidade tribal.

O *innangarðr* é assim composto de pessoas: nos tempos antigos, os parentes, pais, irmãos, etc, uma vez que eles compartilhavam lei e *þēaw* além do sangue com cada um dos outros. Todavia, como a maioria dos parentes dos *heathens* tribais hoje em dia seguem outros costumes, é necessário associar o conceito de *innangarðr* também com a comunidade que partilha da mesma lei, *þēaw* e cultura, ou seja, a tribo *heathen* a que se está ligado por laço de juramento, tão importante quanto o de sangue.

Nos tempos dos antigos *heathens* o *innangarðr* estava unido fisicamente também, todavia, hoje graças às cidades muitas vezes a união física não é tão possível, a não ser que as tribos pagãs morassem em comunidades, ou tivessem seus próprios sítios e áreas para morar coletivamente.

O *innangarðr* além de ser igualado com a (sua própria) lei e com o *þēaw* é equivalente ao que podemos chamar de *bem* (*good*). Com isso queremos dizer que a sociedade humana, o coletivo, a tribo expressa pelo *innangarðr* tem suas próprias regras, criadas por aceitação do coletivo, está direcionada por um determinado tipo de *þēaw* ou ética, mas também conjunto de costumes, incluindo o religioso, em suma, sua cultura como um todo. E ao dizer que a tribo se equivale ao bem, queremos dizer que *þēaw* e lei estão dispostas de maneira a levar o *innangarðr* a alcançar a *friðr,* a harmonia, o bem-estar, a paz interna do grupo.

Tudo aquilo que ajuda a harmonizar o *innangarðr* é "bom", logo, bem e mal aqui não são valores absolutos, mas relativos ao *innangarðr* em questão. O que é bom para um grupo pode ser mal para outro. Bem e mal não são potências máximas, mas "bom" é simplesmente aquilo que beneficia o *innangarðr* e mal é aquilo que o prejudica. Assim, apesar da associação do *innangarðr* com o bem, o *útangarðr* não é necessariamente equivalente ao mal. O *útangarðr* só se torna mal quando age em detrimento do bem da tribo.

Innangarðr não tem a ver com raça, mas com associação de pessoas. Qualquer grupo tribal contemporâneo possui uma política, ainda que não abertamente procla-

mada, para a entrada de membros exteriores, para evitar a dissolução total de sua cultura, leis e costumes. O mesmo vale dentro do Heathenry tribal, que almeja reorganizar os que por ele se interessem em tribos baseadas no *þēaw*, lei e bem, protegidas pelo *innangarðr,* para a manutenção da *mæġen,* honra, sorte, e *friðr* contra o *útangarðr* e seus ataques desestabilizadores, que visam subtrair tudo isso do grupo tribal.

Mæġen

Dentro do Heathenry tribal contemporâneo, poucos conceitos possuem tanta importância como a *mæġen* (no alfabético fonético internacional /ˈmæjen/, pronunciando-se grosseiramente como "méien"), e estão tão interconectados a todos os outros elementos da visão de mundo tribal reconstruídas dos antigos povos germânicos.

Mæġen, em inglês moderno, pode significar "*main, might, strength, force, power, vigour, efficacy, virtue, faculty, ability*", e então, "poder, força, vigor, potestade, eficácia, virtude, faculdade, habilidade". Esse conceito é extremamente antigo no mundo indo-europeu.

No idioma reconstruído dos proto-indo-europeus (falado provavelmente entre 8.000 e 4.000 antes da Era Comum) encontramos a raíz **megʰ-,* "ser capaz, ser

apto". Ela chega ao mundo germânico como **ma-ganą,* "ser capaz ou apto, poder". No saxão antigo transforma-se em *megin,* no alto alemão antigo *ma-gan*, *megin*, e chegou ao nórdico antigo como *magn, me-gin, megn,* todas dentro do espectro de significados ofe-recidos por *mæġen*. No inglês antigo, além de *mæġen* há o verbo *magan,* "poder, estar apto".

Mas essa noção não está presa ao mundo germânico. Um cognato proto-indo-europeu, **méǵh*$_2$*s* "grande", no sentido de *great*, poderoso, dá origem a vários termos relacionados em significado. Entre os gregos clássi-cos *μέγᾰς* (*mégas*) significada "grande (*big* e *great*), largo, poderoso, maravilhoso, estupendo", e daí o nosso prefixo "mega" em português, usado para denotar grandeza. No latim, temos *magnus*, "largo" ou "grande", tanto em sentido físico, como de reconheci-mento e poder, como em títulos como *Carlos Magno,* o poderoso imperador de origem franca.

No português moderno ainda temos mais termos cor-relacionados. "Magnata", do latim *magnatus* refere-se a uma pessoa reconhecida como importante ou grande. "Magnânimo", do latim *magnanimus*, significando "grande em espírito", "de mente elevada". "Magnani-midade", de *magnanimitas* é a característica da gran-deza de espírito. Todas essas palavras são relacionadas

com o nórdico antigo *magn*, "força", e o verbo *magna*, "empoderar, fortalecer".

Essa primeira face da *mæġen* não tem pouca importância, apesar de ser extremamente material. Uma pessoa que tem muita *mæġen,* algo que talvez vejamos como poder político ou social, carisma, autoconfiança, estabilidade, reconhecimento, ampla e respeitada reputação, pode ser referida como um magnata, uma pessoa magnânima. A quantidade de *mæġen* que cada *vættr* tem é uma das coisas que os diferencia em sua força ou tipo. As divindades são vistas como os seres mais poderosos, logo, os que mais possuem *mæġen.*

Termos como *mæġencyning,* um *cyning* superior ou poderoso, entre os anglo-saxões ou *meginskjöldungr,* em nórdico antigo, com o mesmo significado, apresentam a relação entre a quantidade de *mæġen* que uma pessoa pode ter e seu poder social, semelhante ao que encontramos no termo latino *māiestās* o qual originou em português "majestade", usado para se referir a reis, mas que originalmente podia se referir à grandeza, magnitude e dignidade também; fazendo menção à qualidade de ser dos deuses; também a condição dos homens de alta escala, como reis, cônsules, senadores, cavaleiros, etc., e, nos estados republicanos, especialmente pessoas de alta classe.

Através das narrativas dos povos germânicos encontramos comumente os reis e chefes tribais presenteando os valorosos e aqueles que fazem atos admiráveis. Não é estranho ver figuras que armazenam muito mais *mæġen* do que o comum a compartilhando com aqueles que as beneficiam.

O *meginráss* é o chefe dos deuses *Æsir*, e *megingjörðr,* o "cinto principal (*main*)", ou "cinto do poder", é um dos equipamentos do deus do trovão. *Meginþing* é uma grande assembleia ou encontro. Como vemos, a *mæġen* é certamente o diferencial, aquilo que confere status e poder especial às coisas, quando presente de maneira maior que o comum.

O ciclo de presentes é a forma básica pela qual a *mæġen* é passada adiante e multiplicada. Ele acontece de maneira principal, no *Heathenry* tribal, dentro do *innangarðr.* Quando todos os membros da tribo possuem muita *mæġen,* e seus membros estão em harmonia, juramentos sendo mantidos, e o ciclo de presentes está funcionando de maneira natural, multiplicando a *mæġen,* entre humanos, *vættir,* ancestrais e deuses, ela está provavelmente em estado de *friðr.*

Mas a *mæġen* também funciona como uma espécie de força "mágica". Em seu trabalho principal, *We Are Our*

Deeds, Eric Wōdening aprofunda-se em *mæġen* como um conceito metafísico e o explica da seguinte forma:

> "Pelo menos, sabemos que todos os seres vivos a possuem, dos insetos aos homens aos deuses (a *asmegin,* que Þunor tem em abundância). A *mæġen* pode ser transferida de pessoa para pessoa; por isso, vemos os reis emprestando *spēd* (outra palavra para *mæġen*) aos seus homens antes de entrar em qualquer empreendimento importante. Um homem também pode perder *mæġen* através de várias circunstâncias. Finalmente, a *mæġen* poderia ser manipulada através das várias artes metafísicas, como *galdor* e *seiðr*".

Assim, a *mæġen* pode também ser usada como uma força física ou não. Ela pode ser concedida através de presentes, benções, bendições ou ser utilizada em ataques físicos, seja corpo-a-corpo, seja através de *galdor* e *seiðr,* seja em batalhas com grandes exércitos. Em sua faceta metafísica, a *mæġen* é uma força semelhante à *mana,* ao *qi,* ou à *orenda*. A *mæġen* aumenta a sorte, e é um dos pilares da *friðr*, e pode ser multiplicada através do ciclo de presentes. Ela é a força essencial que os *heathens* tribais visam acumular, dada a gama gigantesca de usos que temos ao termos consciência e lançarmos mão de uso dela.

Relacionalidade e tribo

Um aspecto importante de se analisar é que o Heathenry Tribal questiona as mais profundas bases da experiência humana no mundo material. A forma como cada pessoa percebe a realidade é determinada pela sua visão de mundo, ao ponto que ideias que temos como canônicas e óbvias dentro da sociedade ocidental contemporânea parecem sequer ter existido antes da expansão da civilização.

Uma dessas ideias é a individualidade. Enquanto na cultura ocidental tendemos a ver cada membro da sociedade como único e indivisível, como a instância máxima onde a lei pode operar, quando falamos de povos tribais a coisa fica um tanto mais complicada.

Reconstruir a personalidade dos antigos *heathens* tribais germânicos aponta para uma forma completamente diferente de se entender a si próprio. Enquanto para os ocidentais somos indivíduos únicos e indivisíveis, definidos por nós mesmos, completos, e fechados hermeticamente em relação ao mundo externo, os povos tribais comumente veem a si próprios de uma maneira mais *dividual,* em um duplo sentido.

O primeiro, é que aquilo que chamamos de “individualidade”, cai mais especificamente sobre a família, não

havendo uma divisão e oposição entre indivíduo e social, ambos formando um todo inseparável (daí a honra ser uma virtude coletiva, por exemplo).

O segundo, é que cada membro do grupo tribal era em si mesmo entendido como formado por uma miríade de substâncias, as quais alteram sua disposição e existência, desde materiais, até as mais sutis: ao mesmo tempo que água, álcool, ossos, carne, sangue, podem compor cada pessoa em diferentes proporções (veja a importância dada a se comer determinados animais, ou carregar determinados amuletos, por suas características), também a *hamr*, ou forma, que substitui (mas não equivale) ao nosso conceito de alma é formada de várias partes que, embora interdependentes, são quase entidades autônomas em seu próprio direito.

Assim, dentro do Heathenry tribal, em vez de seres individuais fazendo parte de uma comunidade universal, como na sociedade ocidental, o *þēaw* (costumes, lei, etc.) unem todos os membros que fazem parte do grupo tribal (*innangarðr*), expressando o espírito do coletivo dos seus membros ou *divíduos* que existem *relacionalmente* e não *individualmente.* Daí a importância dos valores coletivos, da ética, dos códigos de sociabilidade, etc.

Característica importante de povos relacionais é o ciclo de presentes. Neles, não apenas algo material é trocado, mas a própria *mægen,* como poder pessoal, é investido no outro, os próprios objetos são vistos como portadores de consciência (noção básica em visões de mundo animistas) e capazes de integrar a essência daqueles que os recebem.

Da mesma forma que a automutilação é considerado um ato não aconselhado socialmente, dentro de um grupo de pessoas relacionais a ausência de lealdade, egoísmo, traição, quebra de juramentos são considerados longe do ideal, retratado mitologicamente em figuras como Loki, entre os nórdicos.

Os atos que prejudicam o grupo são atos que prejudicam a si mesmo, e são vistos como atos similares à automutilação ou suicídio, se compararmos a sociedade individualista com grupos relacionais. Com isso não intenta-se dizer que na sociedade atual pessoas com tendências suicidas são inferiores, apenas que, num grupo tribal, atos que são contrários à sociabilidade devem ser previnidos, acompanhados e corrigidos, da mesma forma que seria ideal que se acontecesse na sociedade aberta.

Assim, o *innangarðr* não deve formar-se apenas de um amontado de indivíduos, cada um preocupado com

sua *gnose* pessoal, mas de um todo unificado de consciências e personalidades, de seres que se relacionam, partilham a si mesmos com os outros e com lealdade e sem egoísmo também recebem aquilo que neles é investido. Sem um espírito grupal forte, sem o sentido de unidade, o Heathenry sequer pode ser considerado "tribal".

Reputação

Para os *heathens* antigos a reputação não estava ligada apenas ao ser amplamente conhecido, como diz o ditado moderno "falem bem ou falem mal, mas falem de mim", na verdade, esse ditado não possui nada a ver com honra no sentido tribal. *Orðstír* era a palavra em nórdico antigo comumente usada para se referir a renome e boa reputação, ou fama.

Essa *orðstír* ou boa reputação era essencialmente obtida através de atos valorosos para todo o *innangarðr*, a qual era inclusive recompensada com presentes valiosos pelos *cyningas* ou outros nobres e pessoas de status social avançado, e assim obviamente proporcionava mais *mæġen* para o grupo e para a pessoa com grande fama.

A verdadeira fama buscada era a imortalização, na verdade, dentro de toda a forma de pensar antiga, a fama

era uma das virtudes mais individuais, sob um aspecto: os *heathens* antigos esforçavam-se para ser o mais exemplares e possuírem uma fama tão grande que resistisse à morte, e fosse recontada por gerações, sendo elevada ao tempo mítico, à memória coletiva, eternizando o personagem famoso e o seu *cyn* ou grupo tribal.

Alcançar a *orðstír* era assim, além de aumentar a *mæġen,* também aumentar a sorte, a honra e as relações de *friðr* do *innangarðr* ou grupo tribal. A boa fama de um líder como *jarl* ou *cyning* era o suficiente para propiciar maior bem-estar e harmonia para toda a tribo, e servir de exemplo para todo o seu povo.

Por outro lado, muitos feudos iniciavam-se justamente por ataques à boa reputação de uma pessoa. A fama era assim como a honra, e precisava ser mantida a todo o custo, e toda a calúnia ou difamação deveria ser resolvida, em geral através de duelo mortal, uma vez que para os antigos era mais importante a morte a uma vida sem honra. Nos dias atuais, nosso código penal considera crime atos de limpeza de reputação e honra. Todavia, existem também leis que punem falsas afirmações e degradação de imagem alheia, o que está, certamente, baseado em ideias tribais posteriores.

Também é necessário destacar a *importância.* Ela é o aspecto da fama dentro do *innangarðr*, isto é, quando uma pessoa torna-se relevante o suficiente para ser amplamente respeitada, conhecida, admirada e até mesmo imitada dentro do grupo tribal. Ela difere-se um pouco da fama, mesmo estando interligada a ela, pois a fama é essencialmente reconhecida pelo *útangarðr,* sendo mais uma espécie de temor ou cuidado a se ter com a pessoa de boa reputação pelos encargos que ofendê-la podem gerar.

Muitas pessoas prestam atenção e se importam apenas com a *importância*, confundido-a com *fama*, ao considerar apenas a forma como o seu grupo tribal ou *heathen* o vê. Todavia, nossa fama enquanto pessoas particulares pode afetar os laços de *friðr* pela reputação que nosso grupo tribal terá perante o *útangarðr,* uma vez que um grupo reconhecido com má reputação sentirá os efeitos disso em sua sorte e honra. Ao mesmo tempo, nossa fama enquanto *heathens* também é influenciada pela forma que outros *heathens* agem. Todavia, é importante se destacar que diferentes grupos tribais têm diferentes parâmetros para conferir importância ou boa fama para as pessoas. Não existe preto no branco, mas quando alguém é reconhecido como tendo boa ou má reputação, ele certamente leva a reputação de seu grupo junto de si.

Sorte Germânica

É importante notar a relação entre a ideia de sorte, *ørlǫg* e *wyrd* entre os antigos *heathens.*

A sorte tanto é inata quanto herdada. Depende do que suas mães ancestrais tenham tecido e entregue no seu nascimento. Foi, através do mundo escandinavo (e, portanto, talvez possamos presumir através de todo o corpo de tribos germânicas), a característica mais importante de um chefe tribal. De acordo com Grønbech, haviam reis que podiam mudar o clima apenas com a presença deles, além de trazer a vitória no campo de batalha, mas a sorte também poderia significar a capacidade ou a habilidade de fazer negócios lucrativos, semear boas culturas ou ganhar vantagem em qualquer aspecto da vida humana. Assim, a primeira da dimensão da sorte é algo que emana de uma pessoa, mas que pode ser compartilhada com outros, se a pessoa desejar.

O segundo tipo de sorte está mais relacionado com algo que é externo a uma pessoa. A sorte também é em partes dada por guardiões como a *fylgja* ou animal protetor, e as *fylgjukonur*, espíritos femininos ancestrais que acompanhavam cada ser humano. Enquanto as *fylgjur* morriam com seus donos, as *fylgjukonur* apenas

passavam a acompanhar outros membros da família. A quantidade de *fylgjukonur* variava de pessoa para pessoa, e quanto mais delas acompanhassem alguém, mais sorte essa pessoa teria. Já a *fylgja* era sempre apenas uma para cada ser humano.

A sorte pode ser melhorada pouco a pouco quando alguém armazenava as ações certas nas camadas da *wyrd,* mas não pode ser essencialmente mudada rapidamente.

A sorte e a *mæġen* também estão entrelaçadas, como elas estão também com a fama ou boa reputação. A boa reputação ganha *mæġen* e sorte, bem como a sorte ganha *mæġen* e boa reputação. A sorte também é essencial para a tribo, pois indivíduos que têm muita sorte podem fazer com que a *friðr* da tribo seja alcançada mais facilmente.

Na maneira germânica de pensar, a sorte não tem nada a ver com aleatoriedade, no sentido da *fortuna* do latim. O mundo das antigas tribos *heathens* germânicas foi guiado por leis rigidamente definidas que não eram facilmente mudadas, em vez disso, elas devem ser respeitadas e compreendidas. Você não tem uma sorte "aleatória", se você tem sorte, você não pode ter azar a maior parte do tempo.

Tempo Cíclico

Para os antigos *heathens*, o tempo era visto como uma potência que regula todas as coisas. No lugar de buscarem controle sobre o tempo, os *heathens* entendem que a ordem das estações é fixa, por mais que os eventos particulares sejam diferentes.

Enquanto em nossa sociedade atual as relações são desenvolvidas como uma caçada individual, onde o humano lança-se na selva em busca de sua presa, para povos tribais o tempo é melhor entendido como uma plantação, em que há tempo de plantar, o tempo de limpar o solo de ervas daninhas para que os frutos possam crescer fortes e saudáveis, mas também há o tempo de colher.

Em vez de enxergarem-se como sujeitos do mundo, senhores do tempo, os antigos *heathens* entendiam que eram apenas parte dentro de uma teia de interrelações. Essas interrelações abarcavam tanto a comunidade humana quanto a natureza, deuses, ancestrais e demais *vættir.* Não pensavam unicamente na aquisição de objetivos futuros, mas nas relações de longo prazo, na posteridade, no legado que deixariam para os seus descendentes, e naquilo que os trouxe até ali.

O passado era visto não como algo a ser evitado ou esquecido. O passado, o tempo mítico era o tempo sagrado, onde as histórias de deuses e ancestrais estavam armazenadas como patrimônio das histórias populares. Era visto como fonte de lições e aprendizado, uma vez que, se o tempo é cíclico, eventos comumente se repetem. Os atores individuais poderiam mudar, mas os papéis e o cenário eram os mesmos.

O mundo em si mesmo não era visto como desempenhando uma história linear, partindo de um começo e chegando a um fim, meramente. Nas narrativas mitológicas restantes fica implícito que muitas criaturas de alguma forma já estavam ali, como que voltando à vida a partir do gelo, enquanto outras parecem ter visto tudo de longe. Mesmo que os principais deuses cultuados surjam num tempo mitológico mais ou menos preservado, muita coisa deixa a entender que haviam mais seres, e que após as narrativas de fim dos tempos, uma nova era se iniciará.

O *ragnarǫkr* que muitos chamam de fim do mundo, na verdade é apenas o fim de uma era e o começo de outra. O mundo ou universo como conhecemos já morreu inúmeras vezes, renascendo de sua própria semente e assim continuará.

Um *heathen* mais velho sabe que muitas coisas se vencem com a paciência e não com a força. A natureza continua, a cada nascer da Sól, a cada viagem de Máni, refazendo seu ciclo eterno. Eras começam e se findam, e o mesmo vale para todos os eventos. Saber como e quando isso acontece, saber desenvolver os ritos corretos para acompanhar os ciclos naturais, é o que diferencia a visão de mundo linear e individualista do ocidente e a cíclica e embasada na ancestralidade e posteridade, dos *heathens* tribais.

Þēaw

O *þēaw* é o coração e o cérebro do Heathenry tribal. Ser *heathen* no sentido tribal é agir e pensar de acordo com a tribo; agir e pensar de acordo com a tribo é seguir o que foi estabelecido pelo *þēaw*.

A palavra *þēaw* vem do proto-indo-europeu **teu-,* significando “prestar atenção a (algo)”, “voltar-se para (algo)”. Seu significado no idioma dos anglo-saxões é “costume, maneira de se fazer, prática geral de uma comunidade”. Assim, *þēaw* é aquilo que importa para a tribo, é a maneira de agir, aquilo para o qual seus membros estão inclinados, aquilo que a tribo observa ou segue.

Mas no plural, *þēawas* possuía também uma implicação ética, significando *virtudes*. Os *þēawas* são os parâmetros de comportamento que os antigos *heathens* tribais tinham como admiráveis e em certo sentido sagrados, pois se observados e alcançados garantiam boa reputação aos antigos *heathens*. Algumas delas são, por exemplo, a honra tribal, a equidade ou justiça, o espírito comunitário, a preservação da *friðr,* a coragem, a reciprocidade, a hospitalidade, a moderação ou bom-senso e a lealdade (isso não pretende resumir *todos* os *þēawas* dos antigos *heathens,* apenas destacar alguns dos que eram mais característicos em sua visão de mudo e que podemos entender de maneira menos difícil).

O *þēaw* de uma tribo estava profundamente ligado à sua *ǣ,* que é traduzida por "lei, estatuto, costume, rito, casamento". Os antigos entendiam que haviam dois tipos de lei: a lei popular ou costumes habituais, e a lei superior, na qual seu descumprimento era tão inaceitável que culminava em punição, podendo ser até mesmo a morte ou banimento social: ser colocado fora da lei (*būtan ǣ*).

Um fora-da-lei, alguém que está ao mesmo tempo fora da proteção da lei e entendido como alguém que não respeita o *þēaw* tribal é a pior espécie de inimigo por ser reconhecido como uma ameaça ao *innangarðr* tribal; ele é o ponto desestabilizador e destruidor da *friðr*,

um *vargr* em nórdico antigo, um lobo pronto para atacar e ferir a comunidade humana. Não existe nenhum romanceamento nisso ou paralelo com o satanismo, como alguns querem fazer parecer. O *vargr* representa o ego descontrolado e aquilo que era mais prejudicial ao grupo, numa época em que o grupo era a única forma de sobreviver seguramente.

Outro aspecto importante do *þēaw* pode ser percebido com um quase sinônimo: *ġewuna,* "costume, hábito, prática, rito" vindo do proto-indo-europeu **wné,* ou aquilo a que as pessoas estão acostumadas. Assim para o *þēaw* enquanto *ġewuna* entra em consideração também o aspecto religioso, aquilo que escapa ao que é religioso-cívico do significado de *ǣ.* Aquilo que nós próprios chamamos hoje de "religião" ou Heathenry era simplesmente costume ou hábito, para esses povos.

Por fim, temos a última face de *þēaw* enquanto *sidu*, ou "costume, hábitos, maneira, rito, moralidade, boa conduta", o que está ligado aos *þēawas,* mas no sentido da conduta mínima do que pode ser considerado "bom" (*good*) no sentido daquilo que é benéfico e de acordo com o desenvolvimento e *þēaw* da tribo, não "bom" no sentido pós-conversão de "bem" absoluto. O *sidu* enquanto *þēaw* é aquilo que define o *heathen* enquanto tal e não como membro de qualquer outra cultura.

A grande importância do *þēaw* é que enquanto lei ou *ǣ* ele está fixado nas camadas, no Poço da *wyrd*, segundo Eric Wōdening. Podemos ver na palavra *lǫg* ou lei, presente no composto *ørlǫg* ou “lei primordial”, que significa “algo que foi estabelecido (*laid*)”, ou, literalmente “algo que foi deitado nas camadas da *wyrd*”. O *þēaw* é aquilo que foi estabelecido na origem como maneira, conduta, hábito correto perante a natureza e comunidade humana.

Assim, virtudes, costumes, hábitos, boa conduta, lei, e o próprio *innangarðr* equivaliam ao *þēaw.* O *þēaw* é a essência do Heathenry tribal, e sem aquilo ele não pode ser exatamente aquilo que é: o paganismo dos povos germânicos tribais.

Vættir

Um *vættr* (plural *vættir*), conhecido pelos anglo-saxões como *wiht* (plural *wihta*), e expresso em inglês moderno como *wight*, é um nome genérico para todos os seres que não são nem animais e nem humanos. A palavra *vættr* exprime uma ideia um pouco complicada de se colocar em palavras no português: seu significado dança por algo entre “criatura”, “espírito” ou “ser”, mas *vættir* não são expressos bem usando-se apenas uma dessas palavras.

Eles são seres pouco, raramente ou nunca vistos pela maioria das pessoas, mas que habitam árvores, pedras, determinadas paisagens, montes, o próprio lar dos humanos, e podem ser de diversos subtipos como *dvergar*, *álfar, jǫtnar* e até mesmo divindades. Não exatamente como outros povos animistas, entre os antigos *heathens* germânicos os *vættir* parecem ter sido vistos de forma independente dos locais onde habitam, como se este fosse a sua casa, e não exatamente o seu corpo. A categoria mais abrangente de *vættir* são os *landvættir* ou *vættir* da terra, que agrupa todos os *vættir* que não são divindades ou *húsvættir* (*vættir* da casa).

Dentro do Heathenry tribal, os *landvættir* são cultuados de maneira praticamente autônoma, sendo vistos como seres que muito antes de nós habitaram esta terra, podendo mesmo ser humanos do passado, que mantiveram uma ligação com o local onde estão. Não são seres essencialmente bons ou maus, na verdade, um *vættr* assim como uma divindade pode agir simplesmente por seus desejos e instintos e necessidades próprias, o que pode significar em alguns momentos prejuízos para o *innangarðr* humano, uma vez que eles são vistos essencialmente como seres de fora que podem se aproximar (para causar benefício ou prejuízo),

mas são essencialmente seres do *útangarðr* antes de serem “apaziguados” de entrarem no ciclo de presentes com a comunidade humana.

Os *húsvættir* têm no *tomte, hob, goblin* e *kobold* seus mais notórios exemplares através do mundo germânico. Eles permaneceram lembrados de alguma forma pelo folclore e tradições populares até os dias de hoje, e podiam ser diligentes e empenhados na proteção do lar caso fossem agraciados com suas ofertas favoritas como pão com manteiga, leite, ou mesmo algo alcóolico, por vezes. Eles podem servir como protetores contra humanos, animais e *landvættir* do *útangarðr,* e muitos *heathens* tribais modernos os cultuam de uma forma mais proxima, estabelecendo uma relação de amizade através de presentes em um altar ou local específico com uma estátua ou casa para o *húsvættr*.

Um *vættr* que habita uma árvore antiga e imponente, pedra ou paisagem de aspecto singular, fonte ou nascente, rio, provavelmente armazena muita *mæġen* dentro de si, e, através das ofertas corretas, pode estabelecer uma relação de reciprocidade com o humano ou humanos que se engajem num ciclo de presentes com ele. Esse é o aspecto mais nítido do animismo dos povos germânicos, bem como da necessidade de contato com a terra e o culto à natureza. Trocar *mæġen* com os *væt-*

tir da terra ou da casa causa grandes benefícios aos *heathens* e ao *innangarðr* como um todo, de acordo com a visão do Heathenry tribal.

Wyrd e ørlǫg

No Heathenry tribal assume-se a ideia de que a *wyrd* foi tecida pelas *Nornir* na maneira que a *ørlǫg* as determinou.

É um postulado simples, mas não tão fácil de entender em seus significados mais profundos. *Wyrd* (literalmente "o que aconteceu", cognato do nórdico antigo *urðr*) é uma teia que liga cada *heathen* às escolhas que ele pode fazer durante sua vida. Esta teia foi tecida pelas *Nornir,* que são três irmãs que vivem nas raízes da árvore do mundo Yggdrasill. Elas são "Aquilo que tornou-se ou aconteceu" (*Urðr*), "Aquilo que é" (*Verðandi*), e "Aquilo que deve ser" (*Skuld*), a cobrança do que se deve.

Assim, *ørlǫg* é uma lei que ecoa através do universo, resultado do modo como as coisas existem em si mesmas. Se você derramar água em um vidro quadrado, ela não assumirá uma forma redonda. Ela irá se acomodar ao formato quadrado. Esse vidro é a *ørlǫg,* as leis primitivas, as camadas primárias acima das quais ou dentro da

qual a roda do tempo se desenvolve e gira incessantemente. Mas a *ørlǫg* também é entendida em um sentido mais estrito, pois os limites dentro do qual qualquer ser vivo pode desenvolver suas próprias vidas, ou seu destino ou determinação. Neste sentido, a *ørlǫg* é uma sorte e predestinação que nos é dada pelas nossas mães ancestrais.

Isso tem algumas implicações. Nossas escolhas não são totalmente livres. Podemos escolher o que queremos, dentro das opções disponíveis. Eu não posso decidir dar a alguém uma quantia X de dinheiro, se eu não tiver ganhado essa quantia em algum momento do passado. Não posso decidir colher o que não semeei anteriormente. Não posso escolher no presente o que não fiz possível no passado. Não consigo tirar da *wyrd* o que não armazenei lá.

Mas a *ørlǫg* é também é uma condenação ou determinação (*doom*). Você não pode escolher não morrer se você já estiver condenado. Você não pode escolher deixar uma situação já determinada pela *ørlǫg.* Seu livre arbítrio é então delimitado pelo que deve (*shall*) necessariamente acontecer, isto é, pela dívida (*Skuld*), tanto como resultado de suas ações armazenadas nas camadas da *wyrd,* como pelo que foi predestinado por suas Mães Ancestrais. Você sempre pode escolher a maneira mais honrada de aceitar seu destino, da mesma forma

que você tem o livre arbítrio para escolher enfrentar a *wyrd* de maneira vergonhosa.

A *wyrd* é o que há de mais forte. Não existe um deus que possa mudar ou remodelar o que está determinado. Não existe um único ser que possa escapar dos resultados de suas próprias ações e determinação. Toda coisa nasceu num determinado momento, vive e evolui depois disso, e finalmente morrerá. Então, esses seres irão compor as camadas da *wyrd* em que seus descendentes desenvolverão eles mesmos as sementes que seus antepassados deixaram neste mundo. A morte e a vida, o bem e o mal, o livre arbítrio e a predeterminação, são apenas duas partes de um processo único que não pode impedir o seu próprio desenvolvimento, não importa como se tente impedir.

Outlawry

Outlawry é uma palavra da língua inglesa para o costume de colocar alguém na posição de fora-da-lei. Bastante diferente das noções românticas que temos de indivíduos vivendo sobre seu próprio desígnio em algum cenário de velho oeste, o fora da lei no mundo *heathen* antigo estava submetido a uma grave pena: a exclusão social.

Outlawry significa não apenas ser colocado fora da lei, da proteção seja da *ǣ,* seja da *friðr* do *innangarðr. Outlawry* é também "banditismo", "banimento", "expulsão (da sociedade ou grupo tribal)", ilegalidade e ausência de lei. *Outlaws* ou foras-da-lei eram comumente vistos como *gæfuleysi* entre os islandeses, pessoas sem sorte no sentido tribal.

O banimento da tribo era uma espécie de castigo severo pois permitia que a parte ofendida pelo *outlaw* fosse capaz de se vingar sem nenhum tipo de consequência penal. Se o *innangarðr* é igual à lei, ao *þēaw* e ao bem, ser privado de tudo isso era ser posto, na melhor das hipóteses, na posiçõ de alguém que sofrerá de uma morte impune, e, na pior das hipóteses, a uma forma de ostracismo tão severa — lembrem do clima do norte da Europa e da dificuldade para sobreviver sozinho fora do

conforto do grupo tribal — que o *outlaw* era obrigado a morrer por si mesmo, desprezado ao ponto de sequer valer a pena ser morto pela tribo.

Raramente um *outlaw* decidia realmente abandonar o grupo tribal, apesar de perder seus direitos. Eram assim comumente mortos, o que lhes parecia menos penoso do que morrer lentamente fora da tribo. Alguns casos nas sagas, todavia, narram pessoas vivendo como *outlaws* por décadas, o que eram certamente exceções absurdas às regras.

Havia essencialmente dois tipos de *outlawry*: a provisória, que durava três anos, e a vitalícia. Eram distribuídas de acordo com o peso dos crimes cometidos. Era impedido a alguém da tribo oferecer ajuda ao *outlaw*, o que nem sempre era possível garantir, mesmo com a pena pesada de *outlawry* para aquele que fosse descoberto ajudando quem foi banido.

Nos dias atuais, o *outlawry* serve como uma medida para a prática. Muitas pessoas temem ser obrigados a cultuar parentes que foram ruins, egoístas, machucaram a família. Tais pessoas certamente não seriam cultuadas, o culto ancestral é feito objetivando proteger o espírito da família, o que ele possui de positivo, não de negativo. Um *outlaw* não era cultuado, mas expulso.

Por outro lado, o *outlawry* serve também para medirmos nossos atos. Ser posto fora da lei tribal significa desrespeitar tanto a *ǣ* quanto o *þēaw* e era, portanto, uma atitude inaceitável, por destruir a *friðr.* E, sem projetar-se em direção à *friðr,* não há para que permanecer no *innangarðr* de uma tribo *heathen* tribal.

Culto à lareira

Os povos proto-indo-europeus, dos quais os povos germânicos descendem, eram cultuadores do fogo. Aparentemente a maior parte dos cultos era desenvolvido em torno da lareira, do fogo que aquecia as pessoas e as mantinha unidas, numa época em que não haviam dezenas de distrações diversas.

O culto doméstico ou culto da lareira (*hearth cult*) era o culto privado, no qual a família cultuava unida os seus ancestrais, os *vættir* da casa e da terra, e os *cōfgodas* ou deuses do lar. O Heathenry tribal pode ser definido como uma série de cultos, sendo que o culto da lareira é a forma mais básica dessa série.

Alguns podem argumentar que hoje em dia os tempos são outros e que não precisamos do fogo. Mas é certo que todos eles possuem ferro na estrutura de suas casas, em aparelhos eletrônicos e uma diversa quantidade de produtos processados através do fogo. Também é certo que ninguém nos dias atuais coma comida *in natura* e uma das marcas do homem civilizado seja o alto nível de processamento de comidas através do fogo. Além disso, nossos próprios corpos nunca pararam de emanar calor, e nós mesmos precisamos estar

a uma certa temperatura, mantendo o fogo que há em nós vivo, ou nós mesmos morremos.

O culto da lareira é o culto da família, o culto da vida diária, possível através do fogo. É a ressacralização do espaço que foi nos tirado após a conversão, uma vez que o *friþġeard* era um elemento comum nos lares e dificílimo de ser substituído pelo monoteísmo, que requeria a ida aos seus templos.

O altar

O elemento básico no altar é certamente o fogo. Caso um altar não possa ser mantido, ao menos uma vela deve ser acesa durante os ritos em algum local especial da casa, e uma limpeza básica como lavar rosto e mãos purificando-se mentalmente antes do ato. Também são muito úteis um incenso e uma vasilha para se depositar ofertas.

Ancestrais

Fotos ou objetos que pertenceram aos ancestrais que se pretende honrar são muito úteis. As ofertas para os ancestrais geralmente incluem coisas que seriam do seu gosto em vida. Seu culto está intimamente ligado à abundância, prosperidade e fertilidade.

Vættr da casa

Geralmente ele é cultuado dentro do lar e ao redor do fogo também, como um espírito bem-vindo que guarda a casa. Através do folclore germânico, leite, mel, pão com manteiga são algumas das ofertas mais comuns. É bom arriscar e descobrir o que o espírito do lar de cada *heathen* particularmente prefere.

Vættir da terra

Estes são espíritos do *útangarðr* e a intenção é mais pacificá-los e mantê-los sem raiva do que propriamente trazê-los para dentro do lar — da mesma forma que não se traz estranhos para casa. São então geralmente cultuados em árvores, pedras, ou qualquer espaço fora do lar que possa parecer possuir grande poder. As ofertas aqui geralmente tem a ver com as preferências de alimento e bebida locais.

Cōfgodas

Os *cōfgodas* são os deuses específicos do lar de cada *heathen* e não precisam ser dezenas. É melhor construir uma boa relação com poucas divindades, entrando num ciclo de presentes e reciprocidade com elas, do que invocar todo o suposto panteão com dezenas de divindades dos germânicos. Uma estátua, imagens impressas ou símbolos relacionados à respectiva divindade são objetos interessantes. Geralmente deusas de

aspecto materno são preferidas, bem como deuses de aspecto paterno. Eles configuram em geral o centro dos *cōfgodas* e a eles se seguem dois ou mais deuses da preferência de cada família ou *heathen* em seu lar.

Ancestrais femininas

Elas estão ligadas à tessitura dos destinos dos membros vivos de sua família, bem como à sorte e a proteção daqueles que possuem seu sangue. Em todo o mundo germânico elas eram cultuadas amplamente, configurando a parte mais importante do culto local que temos notícia. Tratá-las respeitosamente e reconhecer sua relevância ajuda muito no desenvolvimento da vida do *heathen,* no dia a dia.

Sugestão de Rito

A ideia básica é separar uma parte do espaço e do tempo com uma frequência, como uma vez ou duas por semana, e invocar aqueles a quem se deseja presentear com alimentos e/ou bebida, chamando-o por seus títulos e então apresentando-se, e declarando a intenção do porque chamou (nem que seja um simples “vim te oferecer x oferta”). É aconselhável estabelecer uma relação, oferecer mais do que se pede. Não se trata de puro interesse; ajudamos quem nos ajuda, e o mesmo é

com os deuses, ancestrais e *vættir*. Acenda o fogo do altar após a limpeza ritual, faça a oferta, o discurso, e ao sair apague a vela. Caso não possa manter um altar, descarte as ofertas na natureza (esteja certo de que não está fazendo ofertas que poluam o ambiente natural!) caso possa mantê-lo, deixe as ofertas ali por um período simbólico, como 24 horas, e então descarte.

Esteja certo de que o fogo do lar irá responder, quando honrado e lembrado de sua importância.

Sagrado

Quando fala-se de sagrado para os povos germânicos, existem essencialmente duas noções. A primeira delas é o sagrado como separado, colocado a parte. A palavra proto-indo-europeia **weyk-* "separar, por de lado como sagrado, consagrar, sacrificar" está no latim *victima,* "aquilo que está para ser sacrificado". Ela liga-se também ao proto-germânico **wīhą* "local ou objeto sagrado", o qual dará origem a termos como *vé* em nórdico antigo e *wēoh* na língua dos anglo-saxões com o mesmo sentido, além de **wīhaz,* "sagrado".

**Wīhaz* é assim consagrado por ser separado, o ato de separar equivale ao ato de consagrar determinados objetos. Quando um animal (ou humano, no tempo dos antigos *heatens*) é morto, quando parte da colheita é queimada, quando um objeto de valor é quebrado e enterrado ou queimado, está se fazendo dele **wīhaz* por separar ele do uso humano, tornar inutilizável para a comunidade terrena (como no latim *victima*). Ao fazer isso, o que foi sacrificado é imbuído de poder numinoso, e sua *mæġen* torna-se acessível aos deuses, ou ancestrais, ou a quem foi ofertado. O *innangarðr* tribal é sagrado pelo mesmo motivo, isto é, por ser feito separado do *útangarðr,* por ser colocado à parte.

O próprio espaço sagrado para esse tipo de atos deve ser demarcado, isto é, separado do uso mundano. Comumente pilares ou outras formas de marcação eram usados para locais de culto abertos, sendo o *vé* em si imbuído em poder numinoso, e separado para purificá-lo e torná-lo o *innangarðr* onde os poderes não-humanos entram em contato com a comunidade humana, ligando assim o *innangarðr* tribal ao tempo mítico, novamente. Esse é o conceito de sagrado "enquanto sagrado".

A segunda forma de sagrado é sagrado enquanto "*holy*". *Holy* vem do proto-indo-europeu _*kóh$_2$ilus_ e do proto-germânico _*hailaz_, ambos significando "healthy, whole", ou "saudável, completo". O inglês antigo *hǣlan* significa "*to heal,* curar, salvar", assim como o gótico *hailjan*. Nesse sentido, tornar completo, sagrado, saudável, é imbuir com sorte (tribal) e *mæġen.*

Aqui o poder numinoso é projetado sobre aquilo que se consagra; o que é sagrado não é dado aos poderes mais fortes que aqueles humanos, ele é fortalecido, feito completo a partir da *mæġen,* e assim tornado sagrado para uso humano.

Analisando papéis tribais

É importante analisar a organização social dos antigos *heathens* se queremos entender melhor como a sua sociedade, visão de mundo e *Heathenry* tribal funcionavam. Muitos grupos de *heathens* tribais hoje em dia usam nomes das hierarquias sociais germânicas antigas, com variados graus de proximidade das funções antigas, até onde isso seja possível em nosso mundo atual. Muitos títulos que nos dias de outrora possuíam um forte poder político hoje o possuem somente para a comunidade de *heathens* tribais que os reconhecem.

Þjóð

A palavra feminina *þjóð* do nórdico antigo, que significa "povo, nação", não é exatamente um título, mas o status básico de uma pessoa livre nos tempos dos *heathens* antigos. Palavras similares nos dialetos germânicos geraram designações para os próprios povos, como *Deutsch* que significa "alemão" no idioma nativo dos alemães, ou *Dutch* que em inglês se refere aos holandeses.

No inglês antigo *þēod* tinha um sentido ligeiramente mais amplo, designando "povo, tribo, nação, etnia", mas também "local de origem", e até mesmo "gentios".

Os termos germânicos são possivelmente ligados ao latim *tōtus,* o qual ele mesmo deu origem a palavras no português moderno como "todo, tudo". Termos como *þēod* podiam ser usados também para se referir ao rei, líder do povo, indicando que ele era a manifestação da tribo em si mesmo. No poema anglo-saxão *Beowulf* encontramos o composto *þēodcyning,* o qual pode ser traduzido como "rei tribal, *cyning* tribal, rei (vindo) do povo".

Mas *þēod* não era a única palavra usada tanto para povo quanto para o líder máximo do povo. Entre os anglo-saxões *lēod,* quando feminina, significava geralmente "povo, nação". Mas quando estava na forma masculina, *lēod* era sinônimo de "chefe tribal, rei", sendo ainda usado para referir-se ao *wergild*, o pagamento por ter-se cometido o crime de assassinato, visando evitar o início de um feudo de sangue, indicando claramente assim uma justiça, recompensa pacificadora.

Diferente dos dias atuais, ou mesmo da época das monarquias absolutistas que destroçaram os *cyningas* tribais do mundo *heathen* tribal antigo, o povo identificava-se com o *cyning* e com a estrutura social que os reunia. Uma pessoa que integrava o *þēod* era alguém que havia sido criado dentro do *þēaw* tribal, alguém que era protegido pela *ǣ* (lei) e alguém que, mesmo que não fosse exemplarmente dono de uma reputação

importante graças aos seus *þēawes* (virtudes) era ao menos encaixado dentro daquilo que podia ser considerado *bom* (ou, como agindo conforme o que beneficia a tribo), alguém em quem o *sidu* da tribo era culturalmente perceptível.

Cyning, reiks, þiudans

Existiram diversas palavras para lideranças máximas tribais, que em português são todas rústicamente traduzidas como “rei”. Nossa palavra, em português, nos dias atuais carrega todo o peso do medievo tardio, renascença e grandes navegações: reis absolutistas, monarcas, nobres que não fazem nada a não ser disparar ordens e exibir ouro. Não que os reis tribais não fizessem em alguma escala essas mesmas coisas. Mas na parte tribal germânica da Europa as coisas eram mais complexas do que parecem, à primeira vista.

“Rei” vem do latim *rex*, significando “rei, monarca, soberano”, e sua forma plural era *reges*. Um *rex* para a sociedade civilizada era literalmente “aquele que rege”, no sentido de ser uma entidade separada, transcendental e intocável em relação à sociedade. Ele era o rei de coroa, que veríamos se popularizar mais tarde no mundo medieval, no contato entre romanos e germânicos, e a assimilação da cultura romana pelos povos tribais germânicos.

Todavia, o que chamamos de "rei" tribal era um cargo bem mais complexo; o rei tribal era muitas vezes um cargo militar, jamais um rei com coroa, mas um rei com elmo de guerra, e em vez de um cetro, carregava uma espada com um anel preso ao seu cabo, onde a tribo pronunciava juramentos, aumentando a sorte tribal como um todo. O *king* (rei) era alguém do *kin* (parentes). Como podemos ler no dicionário de inglês antigo Bosworth-Toller, na entrada sobre o *cyning*, o "rei" anglo-saxão, do qual a palavra *king* deriva:

> "Ele é a representação do povo, e brota deles, como um filho faz a partir de seus pais. O rei (*king*) anglo-saxão foi eleito pelo povo; ele era, portanto, o rei (*king*) do povo. Ele era o representante escolhido das pessoas, sua personificação, a criança, e não o pai do povo. Ele não era o senhor do solo, mas o líder de seu povo. Ele completava a ordem dos homens livres e era o ápice de sua classe. Como o homem livre [*ceorl*] era para o nobre [*æðele*], o mesmo era o nobre para o rei (*king*). O rei (*king*) anglo-saxão era o rei (*king*) de uma tribo ou de um povo, mas nunca da terra. Lemos sobre os reis (*kings*) dos saxões ocidentais ou dos mercianos, mas não de Wessex ou da Mércia. O rei (*king*) era, na verdade, essencialmente um com o povo, por eles e pelo poder deles ele reinava; mas a terra dele era como a deles, propriedade privada. Não era o sistema feudal, e nunca permitiu-se que o rei (*king*) fosse dono de toda a terra em um país".

A descrição do *cyning* anglo-saxão já o coloca em campo completamente oposto a qualquer ideia de "*rei*" a qual estejamos acostumados. Tácito na *Germânia* (cap. VII) faz questão de sublinhar as diferenças entre o tipo de poder que ele estava acostumado a ver, e aquele dos povos germânicos:

> "Os reis são escolhidos entre a nobreza, os generais pelo mérito. Nem os reis desfrutam de infinito e livre poder, e os generais mais pelo exemplo do que pela autoridade se impõem; se forem prestos, valorosos, se atuam na vanguarda, despertam admiração."

Podemos assim traçar uma grande diferença entre a liderança *sagrada* dos povos germânicos e romanizados. Da mesma forma que a noção de sacralidade romana era expressa na *victima* pela sua separação do mundo terreno, o seu *rex* era separado da sociedade, dando-lhe transcendentalmente as leis, ou seja, o *rex* era **wīhaz*. Por outro lado, o conceito de *sagrado* germânico era **hailaz,* fazer completo, inteiro, unido com o povo. Assim o seu rei não estava acima, mas em igual escala enquanto humano, diferenciando apenas na quantidade de *mæġen*, reputação e importância que tinha.

Podemos olhar essa diferença na própria palavra para "povo" entre romanizados e germânicos. O termo proto-germânico **fulką*, de onde vêm palavras moder-

nas nos idiomas germânicos como o inglês *folk* e o alemão *Volk*, este último designando inclusive um forte movimento e sentimento político no composto *Völkisch*, que representa o ápice da ufanização do sentimento "racial" europeu (em especial alemão), carregado orgulhosamente, por muitos. **Fulką* parece estar relacionado etimologicamente ao latim *vulgus*, que significa alguém comum, mas que está na origem de palavras modernas do português como "vulgar", que possui o mesmo sentido pejorativo de "plebe". Mesmo que a ligação etimológica seja improvada, a semântica existe. Mais uma vez destaca-se a "separação" da noção romanizada em oposição ao "fazer inteiro", "fazer completo", quando o assunto é povo, sacralidade e liderança.

Já em *The fluidity of barbarian identity: the ethnogenesis of Alemanni and Suebi, AD 200-500* (pgs. 9-10) de Hans J. Hummer, vemos uma descrição mais detalhada dos vários tipos de "reis" germânicos:

> "Tácito descreveu uma divisão entre os povos germânicos entre *reges* baseados no nascimento nobre, que governavam em paz, e *duces* baseados em proezas militares, que comandavam no campo de batalha. Esta divisão de funções pode ter existido para os alemanni em teoria, mas Chonodomarius atuou tanto como *rex* quanto como *dux,* e muitos dos outros *reges* em toda a história de

Ammianus são vistos tanto fazendo guerra e intermediando a paz com os romanos. Talvez seja mais apropriado situar as noções de liderança dos alemanni no contexto das tradições políticas germânicas ocidentais e orientais. De acordo com Herwig Wolfram, grupos germânicos do leste, como os godos e os burgúndios, distinguiram o *þiudans* — um rei tribal e sacro dos povos no passado — do *reiks* , que era *rex* de um grupo constituinte. Em tempos de emergência, os vários *reiks* investiram um dos seus por um tempo limitado com a autoridade monárquica do antigo *þiudans.* O reinado (*kingship*) do *reiks* prevaleceu entre os povos germânicos do leste, já que esses reis guerreiros estabeleceram sua reputação e dominância durante o processo de migração e fundaram reinos bárbaros em solo romano.

Em contraste, grupos germânicos ocidentais, como alemães, francos e saxões, e seus vizinhos celtas abandonaram a alta majestade (*kingship*) do *þiudans* na época de César, e os destinos de Orgetorix, Dumnorix, Vercingetorix, Arminius e Civilis demonstram a resistência destes grupos ocidentais para fortes reinados (*kingships*) de um *reiks*. Durante o período de migração, os grupos germânicos ocidentais deixaram de usar o termo *reiks* para descrever seus reis (*kings*). O equivalente, derivado do anglo-saxão, era o *"cyning"* ou *"kyning",* que se tornou o termo político mais abrangente dos francos. *Cyning* entrega os fundamentos sociais sobre os quais o senhorio (*lordship*) germânico ocidental repousava. A palavra deriva de *cyn* (*kin,* parentes) e do sufixo *-ing,* o que significa "alguém que pertencente a" (por exemplo, *earthling* no

> inglês moderno) e atua como patronímico. O *cyning* literalmente era "o homem do *cyn,* ou representante do *cyn",* daí então era aquele que incorporava o poder do *cyn* e protegia seus interesses. Dentro de um *pagus* (distrito), o *cyning* aplicava-se especialmente ao líder do grupo de parentes (*kin*) mais poderoso. Se a influência de um *rex* foi herdada ou conquistada, seu poder repousava na força e coesão do grupo de parentes (*kin*)".

Assim, o que chamamos de maneira simplista e longe de entendimento de "rei", não tinha poderes e regalias infinitas, mas uma série de obrigações, e carregava a sorte de seu povo em sua espada. Ele era o responsável pelos cultos aos deuses e espíritos em esfera aberta. Ele não estava de forma alguma acima da lei, e nem podia agir de maneira tirana, sem o risco de ser sacrificado, se o seu governo não trouxesse ferilidade e *friðr.* Foi o que aconteceu, por exemplo, com Domáldr um rei dos suecos. A *ǣ* (lei) equivale ao *innangarðr,* este é igual à tribo, a tribo era igual ao *þēaw* e *sidu* (costume, ética, moralidade, cultura, visão de mundo), e estes visavam a *friðr.* O *cyning* tribal precisava ser a encarnação de tudo isso. Mas para entender melhor os limites do poder de um rei, que em última instância deveria expressar o desejo da tribo ou *þēod* e materializar seus *þēawes* ou virtudes, e como ele não poderia constranger a *friðr* da *þēod*, é necessário analisar outro cargo, o *lǫgsǫgumaðr,* juiz ou *lawspeaker.*

Lǫgsǫgumaðr

Literalmente o “homem que fala as leis”, sua função era intermediar disputas e memorizar e recitar toda a lei tribal, principalmente nos povos germânicos do norte durante a *þing,* a assembleia tribal que reunia todo o grupo. Um exemplo clássico ocorreu quando o *lǫgsǫgumaðr* Þorgnýr de Gamla Uppsala, Suécia, atendendo o clamor da *þēod,* obrigou o rei Olof Skötkonung a declarar paz para seu inimigo, rei da Noruega, Olaf o Forte (Olavo II). Não sendo isso o suficiente, o rei Olof Skötkonung ainda foi obrigado pela *þing* a dar sua filha em casamento.

Como juiz, intermediador, o *lǫgsǫgumaðr* servia como um grande contraponto tanto aos membros da tribo, quanto aos reis, equalizando interesses entre ambos. Entre os antigos germânicos o rei era e deveria ser expressão do povo, e não o contrário. O *lǫgsǫgumaðr* era quem garantia isso. Comumente seu mandato durava três anos.

Ġebūras

No theodismo um novato é chamado de *þræll* ou escravo. Particularmente a ideia de escravidão ou servidão espiritual não agrada a todos. Se está certo para um

determinado grupo tribal e as pessoas que querem participar dele usar tais denominações e relações, tudo bem. Mas aqui usaremos *ġebūr* que é o tipo básico do homem livre na sociedade anglo-saxã.

Ele dependia da terra de superiores nas classes sociais. Isso para ascender socialmente, e isso era algo que demandava muito esforço.

Embora hoje as coisas sejam diferentes, e o tipo de esforço necessário é mais intelectual e comunitário, é importante separar pessoas que estão conhecendo e experimentando, aprendendo mais sobre o Heathenry tribal e aquelas que já fazem parte do *innangarðr,* isto é, entre os quais já foi se estabelecido laço sincero de *friðr.*

Isso para o bem do *innangarðr* e para o bem do próprio *ġebūr* ter a liberdade de sair quando quiser, caso não se acostume ao *þēaw* da tribo. O esforço para aprender a visão de mundo deve ser feito de maneira espontânea, por se compreender de fato a necessidade e o desejo de vivenciar isso, e não por pressão do grupo.

Goði

Nos dias atuais um *goði* é quase sempre referido como um sacerdote, mas esse não era exatamente o caso nos

dias dos *heathens* antigos. Ele não era apenas uma contraparte pagã de um líder da religião monoteísta de Roma. Um *goði,* todavia, não era poderoso como um *jarl* ou um *cyning.* Sua função e importância política eram esparsas e confusas, comparadas a outras lideranças germânicas. Isso se deve ao fato de que a Islândia havia sido povoada há bem menos tempo que a Escandinávia, e que os primeiros noruegueses que foram para a Islândia o faziam fugindo do reinado absolutista de Harald Cabelo Belo. Grupos tribais que formam-se em torno de um *goði* geralmente não possuem *jarl* ou *cyning.*

Jarl

Um *jarl* ou *earl* é um cargo nobilitário abaixo do de *cyning.* Para tribos maiores, que possuem vários núcleos de membros, é viável a divisão em subdistritos com seus próprios *jarlar* submetidos ao *cyning* de todo o grupo tribal.

Þyle

O *Þyle* ou *Þulr* em nórdico antigo, é uma espécie de sábio, conselheiro da tribo e principalmente do chefe tribal, e, no caso do sumbl (*libação*) funciona como um moderador, impedindo que juramentos impróprios

que prejudiquem a *wyrd* e a sorte da tribo sejam pronunciados. Também é parte de sua função zelar para que os ritos ocorram dentro do esperado, e que todos saibam como agir propriamente.

Cabe ao *Þyle* ser uma espécie de moderador durante cerimônias mais religiosas e menos ‘políticas’ do grupo tribal.

Þing

Uma *Þing* não é um papel tribal, todavia, ela é essencial para a manutenção de qualquer tribo. Aqui todo grupo familiar possui um representante, e cabe ao *lǫgsǫgumaðr* formular as decisões tomadas pelo grupo e as transformar em leis, e as registrar ou memorizar, bem como ao *cyning* servir de garantidor da lei, e portar-se como expressão da vontade e *þēaw* da tribo. As decisões aqui devem ser tomadas por consenso, e há de se supor que os membros pratiquem a relacionalidade, o dividualismo, e que o *cyning* carregue e aumente a sorte do grupo através da responsabilidade, bem como lidere pelo exemplo, e não pela força.

Sumbl

Aqui os humanos celebram com os deuses, fazendo juramentos, e não é uma mera bebedeira, só deve-se beber ritualmente. O sentido do *sumbl* é reforçar os laços de ligação e *friðr,* e não é apenas diversão. Uma sugestão é que um membro faça um juramento, e o chifre ou copo cerimonial passe com a bebida para que todos os outros provem um pouco da bebida sobre onde foi jurado. Juramentos não cumpridos, desnecessário lembrar, além da sorte individual, prejudicam a sorte grupal.

Blót

São oferendas maiores, em geral envolvendo sacrifícios, aos deuses, e ancestrais, principalmente. Aqui as forças sagradas são chamadas para receberem presentes de toda a comunidade, e compartilharem da comida com os humanos. Sacrifícios humanos e animais aconteciam antigamente, mas nos dias de hoje, se puder ofertar a vida de um animal, faça isso de maneira limpa, sem dor e sofrimento ao mesmo.

***

Essa é apenas uma análise inicial e não visa cobrir tudo que possa ser dito no tema de organização tribal.

Reconstrucionismo

Como existe muita controvérsia sobre "o que" é o reconstrucionismo e muitas pessoas o criticam sem sequer entender, vamos tentar apresentar o que ele é, e o que ele não é, do nosso ponto de vista enquanto reconstrucionistas.

O reconstrucionismo é um método de análise. A maioria das religiões que conhecemos possui uma longa tradição ininterrupta, e fontes escritas como livros, que lhes servem de guias na vida e como códigos morais. O Heathenry reconstrucionista não tem isso.

Assim, é necessário saber o que nos irá informar sobre nossa prática nos dias atuais. As fontes primárias que temos são quase todas registros produzidos por convertidos ou produzidas muito tempo após a conversão. Entre as principais das fontes destacadas temos: Eddas, Sagas, poemas e épicos medievais, registros históricos em latim, códigos de leis, com nórdicos ou anglo-saxões, folclore, grimórios mágicos, achados arqueológicos e pedras ou objetos com runas gravadas.

Muitas dessas fontes possuem ou influência cristã, ou necessitam de um aparato técnico e de conhecimento

específico para serem interpretadas, os reconstrucionistas consideram de grande valia também livros, artigos e teses acadêmicas sobre o assunto. Essas fontes são capazes de nos colocar o mais próximo possível do entendimento do que elas significaram de fato para os povos antigos.

Nenhum reconstrucionista toma (ou ao menos não deveria tomar) opiniões acadêmicas a ferro e fogo, silenciando o debate com argumentos do tipo *ad verecundiam*, ou seja, apelando à falácia de autoridade. Como nosso conhecimento é baseado no entendimento que temos, e sempre que surgem novas evidências mais ele se aprimora, algumas vezes ideias são revistas e deixadas de lado. A ideia do reconstrucionismo não é usar os textos para justificar ideias, muitas vezes falaciosas, pré-concebidas, mas checar se o que entendemos está de fato em conformidade com o que é mais provável ou possível de ser verdade.

O reconstrucionismo, partindo desses pressupostos desenvolve toda uma nova abordagem da religião. Em vez de se focar em preencher os espaços aparentemente vazios com opinião pessoal ou UPG (sigla em inglês para Conhecimento Pessoal Não-Verificado), o reconstrucionista busca entender firmemente a estrutura daquilo que sobrou e através de seus estudos remover a influência cristã e objetivos políticos (muitas vezes

contrários ao Heathenry tribal antigo) da informação, visando lapidá-la para torná-la novamente utilizável.

O método reconstrucionista

Questão

O primeiro passo é a dúvida. É necessário se querer compreender algo. A dúvida pode ser tão objetiva quanto “como os antigos entendiam sorte?”, ou tão genérica quanto “quais deuses os antigos cultuavam?”.

Pesquisa

O bom e velho google.com é um dos seus melhores amigos aqui. Infelizmente, a grande e maior parte da informação encontra-se disponível em inglês. Muitas vezes as fontes em Português são simplesmente insuficientes para entender a grossa maior parte da religião e visão de mundo dos povos antigos. É aqui onde junta-se e lê artigos acadêmicos, fontes primárias como Eddas, Sagas ou outras. Esta etapa no começo é lenta, ao passar do tempo o reconstrucionista terá encontrado vários assuntos extras quando pesquisava coisas diferentes e esse trabalho ficará cada vez mais rápido.

Hipótese

Baseado nas fontes pesquisadas, desenvolva uma hipótese inicial que tente responder à pergunta que motivou o início da pesquisa.

Teste das fontes

Em vez de simplesmente ficar com as fontes que mais agradam a opinião pessoal, é importante olhar a data, entender o *background* político por trás da confecção do trabalho, e ver se outras fontes contestam as opiniões expostas. Muito material produzido no século XIX está disponível gratuitamente na internet, só que no século XX as ciências humanas deram um salto gigantesco, e tais fontes tornaram-se amplamente desatualizadas na maior parte das suas ideias, para se pegar apenas um exemplo. Esse cuidado é necessário para se evitar erros ou acreditar em fraudes como o Homem de Piltdown.

Recorte Histórico

Muitas vezes, a depender do contexto a que a informação se refere, as respostas podem variar. Uma boa alternativa é fazer um recorte histórico em determinado povo, local ou período. Mesmo que se consulte outras fontes, relativas a outros períodos, esse recorte auxili-

ará a guiar e direcionar as respostas, de forma a perceber padrões e entender a evolução dessa ideia através do espaço e tempo.

Análise e Conclusão

Aqui é feita a análise de toda a informação, e, se necessário, o retorno à etapa de pesquisa e prova de fontes, procurando por mais informações para aclarar, sintetizar e embasar as ideias. A partir das opiniões mais atualizadas sobre assunto, é possível desenhar paralelos, e frequentemente essas pesquisas terminam sendo compartilhadas por pagãos através de blogs na internet ou terminam compondo livros. Essas informações assim podem ser adotadas pelos *heathens* tribais em seu processo de reconstrução, garantindo que sua prática se aproxime o máximo possível da prática dos antigos pagãos.

E por que o uso desse método?

O método reconstrucionista é comumente criticado pelas divergências de opinião que é capaz de gerar entre os pagãos reconstrucionistas e o resto da comunidade (e mesmo entre os reconstrucionistas entre si). Mas o reconstrucionismo é uma metodologia, e não

uma prática religiosa em si mesmo. O reconstrucionismo não é uma espécie de dogma ortodoxo, ele é uma tentativa de aproximação o melhor possível das crenças dos *heathens* reconstrucionistas nos dias atuais com aquilo que foi pensado pelos antigos *heathens* antes da conversão.

A ideia básica do reconstrucionismo é reunir tanta informação segura quanto seja possível, e a partir daí, decidir o que fazer com a informação coletada. Só que comumente quando reconstrucionistas chegam a esse estágio de aquisição de informação, eles formam um *background* que diverge amplamente das práticas esotéricas e ecléticas.

O grande primeiro aspecto é que o paganismo é cada vez menos enxergado apenas em seu aspecto mágico ou de forma iniciática, passando a ser cada vez mais entendido como um conjunto de costumes e visão de mundo, indissolúvel de uma certa sociedade, e que requer que mais fatores, não apenas religiosos, sejam trazidos à tona. Isso levou nos anos 70, 80 e 90 nos Estados Unidos cada vez mais à divisão entre os pagãos reconstrucionistas e outros tipos de pagãos, uma vez que tais conclusões tornavam as práticas e ideias de ambos praticamente sem ligação, por mais que fizessem uso de alguma ou outra fonte mitológica em comum e ambos intentassem trazer um antigo culto para os dias atuais.

Isso porque muitos reconstrucionistas entendem a diferença entre religiões modulares, que podem ser levadas durante o espaço e o tempo sem tantas alterações, e as religiões tribais, às quais estão associadas a uma determinada paisagem, à historicidade e costumes populares de um determinado povo. O Heathenry reconstrucionista possui muito menos espaço para certas práticas atuais, porque ele reconhece que elas surgem muito posteriormente, ou têm origem muito alheia ao conjunto de ideias que está sendo reconstruído. Na verdade, o grosso das informações necessárias à recriação de tradições reconstrucionistas *heathens* dos povos germânicos pode ser retirado de fontes específicas sobre os povos germânicos, sem a necessidade de se misturar visões de mundo de outros povos.

Mas, mesmo quando necessário acessar tais informações estrangeiras, os reconstrucionistas o fazem muitas vezes sem mais dor de cabeça, apenas quando é necessário. Para reconstrucionistas interessados em práticas de culto à lareira ou culto doméstico, culto aos ancestrais e culto aos espíritos da terra, é inevitável o uso de informação comparada indo-europeia ou mesmo de outros povos mais distantes. A diferença é que esses conceitos não são simplesmentes importados, eles são adaptados dentro do contexto germânico, visando complementar algo que se sabe que esses povos tinham.

Daí que alguns grupos e indivíduos reconstrucionistas prefiram o termo *retro-heathen*, no sentido de que se veem como pagãos germânicos que visam continuar uma tradição germânica o tanto mais próximo do contexto nativo possível, se fazendo a pergunta "e se os antigos *heathens* não tivessem se convertido, a partir de todas as informações que temos, como poderíamos vivenciar a religião deles hoje?", ao passo que muitos neopagãos não tem esse cuidado em recuperar a visão de mundo e continuar uma tradição, apenas buscar ferramentas religiosas que supram suas necessidades imediatas.

Comumente reconstrucionistas têm uma visão mais diacrônica, visando um projeto multi-geracional de desconversão e reavivamento da visão de mundo, entendendo que todo povo possui uma visão de mundo e incentivar o desenvolvimento da reconstrução da visão de mundo não é um processo de forçar ideias religiosas, apenas de substituir o *background* de pensamentos próprios do cristãos por um *heathen*. Reconstrucionistas comumente compreendem que a influência do cristianismo é muito mais profunda que meramente a aparência do culto, ela promoveu uma mudança radical na forma de pensar, e eles visam combater também isso, enquanto neopagãos ecléticos, que misturam várias tradições visando encontrar respostas pessoais, geralmente consideram isso algo impositivo (sem perceber

o próprio *background* cristão que fundamenta seus pensamentos).

A crítica final a ser rebatida é que os reconstrucionistas possuem uma prática menos autêntica por ser aparentemente desespiritualizada, destituída de misticismo, ou mesmo morta. Com o estudo profundo das informações restantes é possível perceber que o *heathenry* não é impossível de se recuperar, e nem mesmo possui tantas lacunas assim, ao menos se falamos dos germânicos continentais, anglo-saxões e nórdicos, e usando informações desses três grupos sob um determinado viés, para a recriação de uma visão de mundo particular a um deles ou de maneira pan-germânica.

O problema é que quando todas essas informações são reunidas e o culto entra em prática, percebe-se que ele diverge claramente das formas de religião atual. Afinal, não era de se esperar que um idioma usado no século V fosse compreendido por pessoas que falam idiomas que descendem desse idioma antigo, mesmo morando na mesma região. Religiões modificam-se com o tempo como idiomas, e quando você recupera boa parte da "gramática" e das "palavras" de uma religião antiga ela se torna incompreensível para quem não conheça essa estrutura interna. Para os reconstrucionistas a efetividade é sensível.

Isso porque o reconstrucionismo não é meramente reproduzir receitas de bolos antigos, o nome disso é recriacionismo histórico, *reenactment*. *Reenactment* não é reconstrucionismo. O que o reconstrucionismo busca não é copiar um rito na íntegra, não é apenas repetir o "como" esse rito era feito, mas entender o "porquê", a razão que motivava os povos germânicos a fazerem-no (ou não fazerem-no). Respondendo o porquê, o "como" pode ser mantido ou atualizado. O "como" fazer é resposta para recriadores, o "porque" para reconstrucionistas, porque o objetivo destes é trazer a visão de mundo *heathen* antiga de volta a vida tanto quanto possível, ligando-se assim a deuses, espíritos da terra e ancestrais nos termos deles, e não da forma que fomos ensinados por formas de religiosidade pós-cristãs ocidentais, embora elas pareçam comumente mais "corretas", ou mais "espiritualizadas".

Os *heathens* tribais reconstrucionistas partem dos mesmos problemas e perguntas que esotéricos, ecléticos, místicos etc. A diferença é que eles não olham apenas para a "efetividade" daquilo que fazem; eles olham também com respeito.

Referências:

Andreia Marques. *Heathen Brasil* (cito todo o blog pois ele está na base do que penso de Heathenry).
Bettina Sejbjerg Sommer, *The Norse Concept of Luck.*
Bil Linzie, *Reconstructionisms Role in Modern Heathenry.* 2007.
Ceisiwr Serith, *Proto-Indo-European Religion.*
Edward Oswald Gabriel Turville-Petre, *Myth and Religion of the North: The Religion of Ancient Scandinavia.*
Eric Lacharity, *The Roles and Responsabilities of Hêmahêto.*
Eric Wōdening, *We are our deeds: The Elder Heathenry, Its Ethic and Thew.*
Geir T. Zoega. *A Concise Dictionary of Old Icelandic.*
Gregory L. Laing . *Bound by Words: Oath-taking and Oath-breaking in Medieval lceland and Anglo-Saxon England.*
Hans J. Hummer. *The fluidity of barbarian identity: the ethnogenesis of Alemanni and Suebi, AD 200-500*.
Hilda Roderick Ellis (Hilda Ellis Davidson), *The Road to Hel: A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature.*
Joseph Bosworth (author), T. Northcote Toller (editor), *An Anglo-Saxon Dictionary.*
Joshua Rood. *Reconstructionism in Modern Heathenry: An Introduction.*
Marc Beneduci. *On Religious Reconstruction within Paganism: A Methodological Defense*.

Sonne Heljarskinn, *Ættarbók: O culto doméstico para além da Ásatrú.*
Näf. *Misconceptions of Reconstructionism.*
Tácito, *Germânia*.
Wiktionary online.
Vilhelm Grønbech, *Culture of the Teutons.*
Xan Folmer. *The Reconstrucionist Method.*